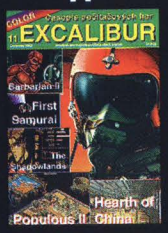
ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

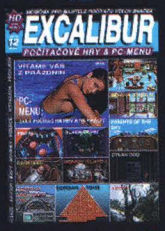
5.12.94
Kč 24,-
37
Sk 29,-
DM 2,-

MÁTE VŠECHNA ČÍSLA?

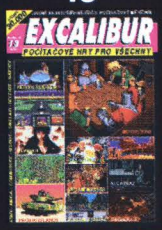
Pokud ne, ještě stále máte možnost objednat si následující výtisky:

11


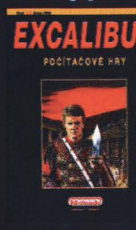
cena 24 Kč

12


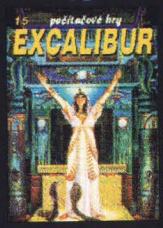
cena 24 Kč

13


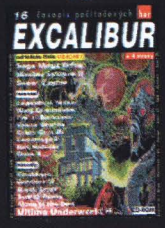
cena 24 Kč

14


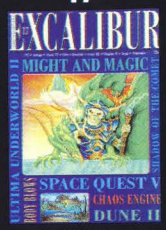
cena 29 Kč

15


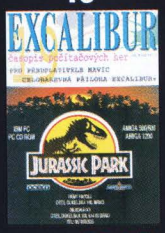
cena 29 Kč

16


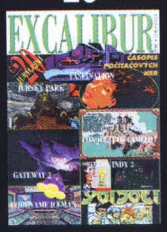
cena 29 Kč

17


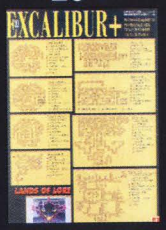
cena 29 Kč

19


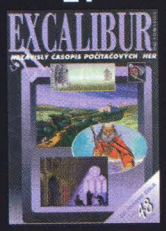
cena 29 Kč

20


cena 29 Kč

20 +


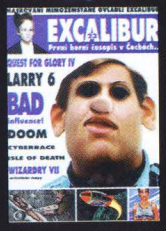
cena 5 Kč

21


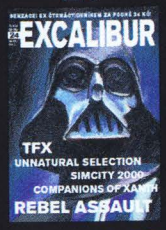
cena 29 Kč

22

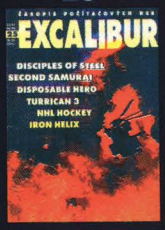
cena 39 Kč

23


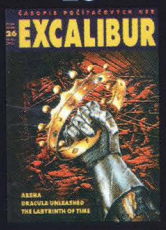
cena 39 Kč

24


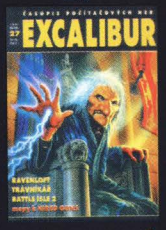
cena 24 Kč

25


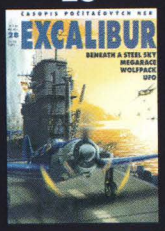
cena 24 Kč

26


cena 24 Kč

27


cena 24 Kč

28


cena 24 Kč

29

cena 24 Kč

30

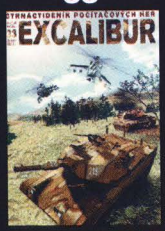
cena 24 Kč

31

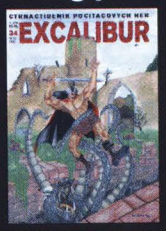
cena 24 Kč

32

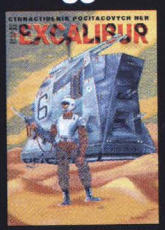
cena 24 Kč

33


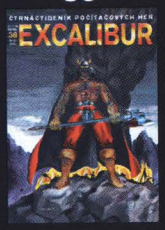
cena 24 Kč

34


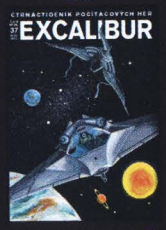
cena 24 Kč

35


cena 24 Kč

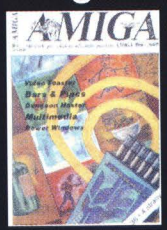
36


cena 24 Kč

37


cena 24 Kč

EXCALIBUR - čtrnáctideník počítačových her

3


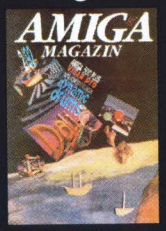
cena 14 Kč

4

cena 14 Kč

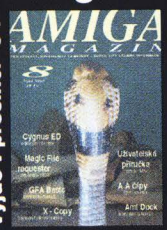
5

cena 14 Kč

6


cena 14 Kč

Vyjde v prosinci '94

8


cena 29 Kč

AMIGA MAGAZIN - časopis pro amigisty

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou, sečtěte a zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Do 28 dnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme k dispozici, poštou na Vámi uvedenou adresu. Časopisy nezasíláme na dobírku. Informace na tel: 02 / **66 71 23 15 od 9 do 16 hod.**

dopisy

Myš, žába a Maťo

Vážená redakce Excaliburu! Jsem váš stálý čtenář a rád se probírám rubrikou Dopisy, kde kromě žabomyších válek Amigy a PC, pochvalných a kritických dopisů prosvitne i nějaký ten návrh či zlepšovák. Cosi v tom smyslu napadlo i mě a proto se teď chci s Vámi o mé nápady (ale i dotazy) podělit. Tak prosím: v čísle 32 na straně 23 je recenze na CD na hru Cyberchess. Není-li to tisková chyba, je v hodnotící tabulce snad největší rozdíl mezi požadavky a použitou konfigurací: Testováno na Pentiu/100 MHz, požadavky 8086. Koukám na to a napadá mě, co takhle založit jakousi „Excaliburovu knihu rekordů“ ? Jaká hra vlastně dostala v dějinách Excaliburu nejméně procent? A jaká nejvíce? Ve kterém čísle bylo nejvíce recenzí? Které číslo bylo nejúspěšnější? Co? Kdy? Jak? Mohla by to být i taková kronika Excaliburu - zvláštní vydání o dvou stech stránkách s pohledy na minulost i do budoucnosti, do redakce i do tiskárny, kde se Excalibur zhmotňuje, nahoru, dolů, prostě všechno... Například rozhovor s bývalými redakcemi, co si o Ex. myslí, jak to jejich dědictví vedete. Ale změňme téma. Rád bych věděl (To já taky! JKL), v čem spočívá fatální rozdíly v hodnocení některých her ve vztahu např. ke Score. Konkrétně Iron Helix. U vás super, tam propadák. V čísle 28 v recenzi na Cliffhangera píšete, že je úkolem recenzí i varovat nás před hrůzami. Moc mi to nepomůže v případě už zmiňovaného Ironu či Reunionu, protože se ve Score dovídám, že to je příšernost. Tím se smysl onoho „Cliffhngerovského“ kréda znehodnocuje. Jsou recenze skutečně objektivní? Z ničeho Vás neobviňuji. Ani Score. Ale kde je chyba? Řeknete-li, že všechno je relativní, pak recenze objektivní nejsou. Ale nebojte se. Jsou to v podstatě jen výjimky, i když mě moc nerozveselují. Dále: v čísle 26 se v jednom dopise dozvídám, že závidím amigistům zvuky (jen tak mimochodem, jsem rasou PCčkář). Že prý reproduktory nemají hloubkový reprák a tudíž nehrají basové tóny. Hmm... Tak snad vezmu reprák, který je má! Klidně si dejte do pokoje ke stropu 4 obří bedny, ať je iluze dokonalá! No tak Petře Novotný, trochu tolerance. Vypadalo to, jako by jsi chtěl založit jakýsi PC-vs-Amiga ekvivalent Ku-klux-klanu... (následující upozornění na záludnosti Dooma se sem nevešly, sorry.) Jinak musím říci, že jste dobrý časopis (ta originalita, že?), rád hraju (a tvořím) hry a jsem rád na tomto světě.(No fuj, jak zvrácené! JKL) Good luck!
PS: proč je v Ex33 a 34 stejná zpráva o Maťo a v 32 a 33 stejná recenze? Proč čtenáři posílají modlitby a přísahy? Proč se všichni ptají na robota na titulní straně Ex30? Vždyť je v té kupce mikropísmenek na str. 4 vše!
Martin Pavlíček

Zdar Martine! Tvůj zlepšováček vypadá vcelku zajímavě. Extrémních situací kolem Excaliburu stále přibývá a tak se snad dočkáš. Mě jenom napadají další rekordy, jako: kdo vydržel nejdelší dobu v jedné místnosti společně se Shadowem, nebo kolik kilometrů již nachodil ml kolem místnosti při poradách v redakci. (Zajímavá by byla i při tom dosažená maximální rychlost.) (105 km/hod. -ml-) Takže uvidíme. Rozhovor s bývalými redakcemi na téma Excalibur asi nebude. Článek by se s největší pravděpodobností podobal „Slovníku expresívních výrazů“ (vydáno 1990 nakladatelstvím Dlaždič). Fatální rozdíly v hodnocení her se často vyskytnou i v zahraničních časopisech. Částečně je to dáno tím, že někomu se líbí to a jinému zas nic. Pakliže některý z časopisů inklinuje k určitému směru v hodnoceních a jiný zas k jinému, je již na čtenáři, který mu bude více vyhovovat. Pronikání osobních předpojatostí se samozřejmě snažíme zabránit a to zejména občasným výskytem názoru jiného autora. Co se zvuku týče, plně s tebou souhlasím. Co je platná sebelepší zvuková karta nebo počítač, když je výstup vyveden na propíchnutá naslouchátka pro sluchově postižené. V příštím čísle se dočteš o našem doporučení v tomto směru. Spor Amiga - PC je, jak jsi doufám pochopil, jen taková legrace. Proč bych si z někoho neutáhnul, když můžu a je to PCčkář! (Bratři! Bílá porada se koná v polovině Úbytku. Na pořadu slavnostní Obětování několika zajatců z řad PC klanu!) Za „povedené“ zdvojení článků se co nejponíženěji omlouvám. Při lámání došlo omylem k přetečení starších stránek do již hotového čísla. K odhalení chyby došlo až po tom, když už Excalibur byl v tisku. Tak ještě jednou sorry! P.S.: Taky by mě zajímalo, proč se spousta čtenářů stále ptá na to samé! (Asi od sebe opisují... -ml-) Jak si u nás objednat hru či počítač? Kolik disket poslat na tu a tu hru? Tak ještě jednou. Excalibur (nebo PCP) dělá pouze časopis! O hry a jiné věci si prosím!!!! pište výrobcům a prodejcům. (Třeba našim inzerentům.)

Alone II

Vážený Excalibure. Jsi můj nejoblíbenější časopis. Jsem rád, že existuje alespoň nějaký časopis, ve kterém se mohu dočíst co nového ve světě computer games. Díky tobě jsem si objednal mnoho her, které publikuješ. Rád bych věděl, jestli náhodou nebyl v posledních číslech návod na Alone in the Dark II, protože asi 3 čísla mě utekla. Jestli ne, byl bych rád, kdyby se objevil někde v příštích. **TV**

No konečně jeden pochlebovatel. Už jsem skoro nevěděl, co sem dát. Ale stejně nechápu, jak si to přežil. Bez Excaliburu po tři čísla! A skutečně. Ten návod na Alone II byl v Ex27. Nezoufej, určitě ho někde seženeš. Když ne jinde, tak u PCP.

Inzerát

Ahoj redakce Excaliburu! (Trochu trapný úvod dopisu) (Ale nikolivěk budeš jen tak 3358. JKL) Spálil jsem Agnuse v mé přítelkyni, tak už 2 měsíce trpím tím, že nemám nic, co by mě obveselilo (ne obšťastnilo!). A proto jsem se vám rozhodl už podruhé napsat. Váš časopis se lepší od čísla k číslu, ale doufám, že tolik stránek neobětujete novinkám. Stačily by tak 3 stránky. Líbí se mi, že jste skončili s videohrami narozdíl od Score. Plakáty jsou bezva, ale plakát bych nepočítal jako 4 stránky. Na druhou stranu plakátu jen reklamy. Měl bych otázečku na CD 32 s floppy drivem, klávesnicí, harddiskem. Jako Amiga 1200 HD s CD mechanikou? Chci odpovědět také na střep 35. Líbí se mi že i Haquel P. Tickwa přestal s narážkami na amigu. Promiň Excalibure, jestli jsem to zakřikl (zakřikl -JKL). Zajímalo by mne, jestli by do inzerce šlo dávat do rubriky Různé oznámení např.: Fanča a Pepa zdraví Vendu ze Solopysk. Tím by se z vás stala počítačová Anonce.
Petr z Pegasoftu.
P.S.: Co to bylo v Ex34 s názvem SuperSki Pro (2 sovy ve vodě?)

Ahoj Petře. Spalování Agnusek je také mou oblíbenou činností. Vážně. Pro příště nic nepřipojuj na Video port při zapnuté Amize! CD 32 si pročti v tomto čísle. (Placená reklama na můj článek.) Co se týká obsahu i já doufám, že se podaří vyrovnaný obsah co do počítačů. Inzerovat můžeš cokoli. Jenom kdyby to bylo něco jo ošklivýho, tak ti to neotiskneme. Což mi připomíná zkus se podívat do inzerátů v tomto čísle!

Kabelem

Milá, nejmilejší, podivná redakce Excaliburu. Píšu vám, protože si bude můj přítel Inčučuna na život a na smrt kupovat počítač - computer (slovo odvozené od slova počítat). Bude si kupovat amigu (ať si říká kdo chce co chce, Amiga je super) No a teď k jádru problému. Chci se vás optat, jestli jde hrát Dune II přes kabel, který spojuje amigy. Možná víte, o co se jedná. Napište také, jaké hry s tímto kabelem spolupracují.

obsah

RUBRIKY

DOPISY 3
OBSAH 3
MAGAZIN: CD32 6
MAGAZIN: 3DO 8
MAGAZIN: NADOPUJ SI SÁM, ANEB ABY TĚLO (PŘI HRANÍ) NEBOLELO 9
KALEIDOSKOP 10
PLAKÁT 18-19

RECENZE

7 DNÍ A 7 NOCÍ 24

ALIEN LEGACY 26
ALIEN VS PREDATOR 30
BASEBALL '94 12

BATTLE BUGS 14
BRAIN SPASM 25
DEEP CORE 27
LITIL DIVIL 28
LODE RUNNER 21
MAGIC BOY 29
MASTER OF MAGIC 22

SIMON THE SORCERER 28
STAR CRUSADER 16

TANKS! 32

NÁVODY

TIPY A TRIKY: CHEATY 11

INZERCE

AMIGA INFO 20
ATLANTIDA 33
BBS 17
DATART INTERNATIONAL 34
JRC 35
LEVEL 36
TOTAL VISION 15
VOCHOZKA TRADING 33
ŘÁDKOVÁ INZERCE 20

PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYJDE 16. PROSINCE

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
ISSN 1210-1125
Založeno 1990
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).
REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok).
EXTERNÍ PŘISPĚVOVATELÉ: Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T), Michal Franček (Mrkvoslav Pytlík), Marek Ružička (Marek), Karel Taufman (KaT).
ADRESA REDAKCE: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Nevyžádané příspěvky nevracíme.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP.
Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.

Copyright® Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

CENY INZERCE V EXCALIBURU
celá strana color *(210 x 297 mm)* **20.625 Kč !!!**
Slevy až 20%!
Ceny jsou uvedeny bez DPH.
Na vyžádání zašleme
Souhrn informací pro inzerenty
Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

NÁKLAD: 26 000

INFORMACE, SOFTWARE A HARDWARE DO TOHOTO ČÍSLA NÁM POSKYTLY TYTO FIRMY:

JRC
Presto CS COMPUTER
PRINCETON
VOCHOZKA TRADING

KDE SEHNAT STARŠÍ EXCALIBURY?

ALFA COMPUTER,
28, října 243, Ostrava
ALFA COMPUTER,
Radniční 27, Hranice na Moravě
ARBI COMPUTER,
Železná 119, Ml. Boleslav
CONSUL,
Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC,
U stadionu 1563, Most
JRC,
Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602,
Martinská 5, Praha 1
KRATS,
Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP,
Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER,
Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK,
Hlavní nádraží, Plzeň

VÝHODNÉ PŘEDPLATNÉ

nový způsob předplatného

Naší snahou je Vaše spokojenost. Počínaje Excaliburem 37 je proto vylepšen způsob předplatného. V každém čísle bude korespondenční lístek, který bude sloužit k objednání předplatného. Jeho vyplněním a odesláním nastartujete běh akcí, jejichž výsledkem bude pravidelné zasílání Vámi objednaných čísel a nárok na dvojnásobnou slevu při nákupu her u firmy Game World. Pokud byste si chtěli časopisy předplatit a neměli byste objednávací korespondenční lístek, stačí zatelefonovat mezi 9 a 16 hod. na tel. 02 / 66 71 23 15 nebo napsat na adresu PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1 a obratem dostanete potřebné informace.

Pokud si předplatíte Excalibur nebo Level, budete držitelem těchto výhod:

- **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích *
- **zasílání** ve speciální modré fólii *
- **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného (na území České republiky)
- **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství
- **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla **
- **avízo** - včas Vám nabídneme prodloužení předplatného na další čísla
- **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace
- **dvojnásobné slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného dvojnásobné slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává ***
- **levnější Excalibur** - pokud si předplatíte Excalibur ještě v roce 1994, získáte číslo Excaliburu za 18 Kč ****

Jaké jsou ceny předplatného? ****

- jednotlivá čísla Excaliburu - po 18 Kč
- 12 čísel Excaliburu + sleva *** - 216 Kč
- 24 čísel Excaliburu + sleva *** - 432 Kč
- jednotlivá čísla Levelu - po 30 Kč
- 12 čísel Levelu + sleva *** - 360 Kč

* platí od 37. čísla Excaliburu, zajištěno novým způsobem distribuce
** pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání
*** platí jen v případě úplného vyplnění objednávacího korespondenčního lístku; sleva se vztahuje se i na dobírky; u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědna za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazků firmy Games World.
**** tyto výhodné podmínky jsou pouze pro platby, provedené do konce roku 1994.

Nashle, zdar, čágos, už du spát.
Zdeněk.

Ještě než usneš. Dune II je sice skvělá hra, ale její nevýhodou je zrovinka to, že přes sériové propojení ji hrát nelze. Jinak na amize si můžete proti sobě po kabelu zahrát např.: Populous 1, Populous 2, Powermonger, za zmínku stojí také Lotus II, nebo Armour Geddon 2, kde naopak hráči hrají společně proti jednomu nepříteli. Pak je tu řada leteckých simulátorů, za zmínku stojí i stařičký Falcon, který ale můžete hrát přes modem i proti jiným počítačům než je amiga. Zajímavej fór je taky, když si tvůj kámoš koupí Amigu 1200 s harddiskem a tvoje A500 je bez Hdd. Pak můžete propojit oba počítače po paralelním kabelu a pomocí programů jako Parnet či Parbench budeš moc hrát hry z jeho harddisku. Jestli ti to ovšem kámoš dovolí.Tak se dobře vyspi a ahoj!

Těžké doly

Čau pařani z Exíku. Všechny vás tam zdravím. Přejdu k problému, proč Vám píšu. a) jste (nádech) SUPER, SUPER, SUPER atd. Jste opravdu Boží časopis. Moc se mi líbí 34 Excalibur. Možná jen, že byste tam mohli dávat víc návodů, ale jinak nemám slov. Bohužel Vám nepíši žádnou modlitbu, ale věřte mi, že po noci probdělé nad pařbou a pak jít do školy se vždy modlím, aby mě nevyvolal (-la). b) Zákys !!! - nespím, nejím, třesu se strachy jestli mi neodepíšete a neporadíte jsem navždy ztracen a se mnou i hodiny probdělé nad touto pařbou, kterou je Lands of Lore. Jsem v dolech 1 a nevím jak a čím mám otevřít zámek (viz mapka). Zkoušel jsem všechno a ... nic. Kluci nebuďte saďouři a odepište mi - prosím. Díky zatím čau **FOX.**

Nazdar Liško. To s tím modlením to není špatný, ale to jsem používal jen ve velmi kritických situacích jako je čtvrtletka z matiky a podob. (Zvláště pak rytmické pobrukování a spínání rukou o hlavní přestávce). Pro normální dny doporučuji tvářit se nenápadně a pro experty také neviditelně. Občas to ale nezabere. (To když tě přesto vyvolá.) Zákys je nepříjemná věc, ale snad tě z toho dostanu. Již je to dlouho, co jsem hrál Lands of Lore naposledy a proto si nemůžu vybavit, co tě tam mohlo zdržet. Podle mapky jsou to dveře, za kterýma je teleport se třemi tlačítky. Tady by žádný problém neměl být. Jestliže nejde otevřít paklíčem, tak jsi někde zapomněl klíč sebrat. Mohl třeba vypadnout z některého skřítka. Nebo to zkus o patro výše. Tam jsou dokonce dvě tajné místnosti, snad tam najdeš svůj klíč. Zkoušel si zásuvky u stolů? Tam občas také najdeš nějakou tu tretku. Doufám, že jsem ti alespoň trochu pomohl ze zákysu, abys mohl vidět další a další části této skvělé hry.

Nepřekonatelný hrdina?

Čau Excalibure a celá pařanská redakce. Čtu Vás od černobílých začátků a řeknu Vám, že tato myslím 4 generace je (zatím) nejlepší. Ujde cena, má to dost stránek, velikost dobrá, jednobarevné pozadí perfektní, ale i ten z EX 27 nebyl špatný a Vaše Dopisárna je vynikající. Abych Vás jen nechválil, tak: recenze by měly být kratší (některé), měli byste tam dát víc návodů (Indy 3) a vůbec her a cheatů na Amigu a napsat kolik berou MB. Jen tak pokračujte, pořád jste pořád nejlepší. Jo a taky mám problém s hrou Disposable Hero, přesněji s 3. levelem. Potřeboval bych vědět, jestli JKL (jako amigoun), nebo někdo jiný ho dohrál (3. level). V místnosti s druhým větrákem na podlaze se vždy zavřou dveře, vyletí mutant a, á á á RIP. Nevíte co s ním, s tím mutantem? No jasně, zničit, ale jak, když tam není místo ani na raketu. A existuje na amigu nějaké Hard techno kromě Technotraxu? Tak čágo bágo šílenci!
R. Pospíšil
P.S.: Až přijde poslední objednaný Excalibur, dáte mi vědět?

Dáme! Dostaneš zprávu o tom že si byl tak nedbalý a nevšiml sis, že už ti dochází předplatné Excaliburu. To alespoň tvrdí vydavatel, ale já bych ti, pro jistotu, doporučil zavolat si k nám a zeptat se, do jakého čísla to ještě máš. Disposable Hero jsem sice nedohrál (zakys mě postihl na poslední příšerce posledního levelu - smůla), ale v tom třetím ti poradit můžu (jestli si vzpomenu). Podle toho, co píšeš, se jedná o takovou mouchu, co seš sní zavřenej nad větrákem. Ještě než tam vletíš, podívej se dolů. Vedle na levo od toho větráku je malá komůrka. Do té musíš stihnout rychle vletět ještě než potvora přiletí. Ale pozor, musíš při tom překonat odpor větráku a ještě k tomu v té komůrce to nefouká, takže se ti častokrát (jako mě) stane, že se rozmlátíš o podlahu. Když se ti tam podaří zaletět, tak ten muchomutant na tebe nemůže a ty si jen klidně stojíš a střílíš. Doporučuji rozvětvené střely, které střílí i nahoru a občas tedy zasáhnou i potvoru. Až ji takhle v klidu odstřeliš, ještě se neraduj, protože musíš přeletět ten větrák a vletět do dveří naproti a hlavně do nich nenarazit! Tak snad jsem ti trochu helpnul. S tím technem na mě nechoď, o tom já nic nevím, ale určitě je, protože na amigu jsou stovky MB modulů. Tak nazdárek.

JKL

HERNÍ SYSTÉMY NA BÁZI VIRTUÁLNÍ REALITY OD STŘEDNÍ AŽ PO NEJVYŠŠÍ TŘÍDU NAJDETE V NAŠICH KATALOZÍCH, KTERÉ OBSAHUJÍ: -SPORTOVNĚ ZAMĚŘENÉ HRY - BOJOVÉ HRY - DOBRODRUŽNÉ A PÁTRACÍ HRY - SIMULÁTORY S PROSTOROVÝM POLOHOVÁNÍM - HRY S VESMÍRNOU TEMATIKOU

SLUŽBY : - KOMPLEXNÍ VYPROJEKTOVÁNÍ CELÉ HERNY - INSTALACE SNÍMAČŮ MAGNETICKÝCH KARET PRO BEZHOTOVOSTNÍ PLACENÍ V HERNÁCH - DODÁVKA CELÉHO HERNÍHO SYSTÉMU NA KLÍČ - ZPROSTŘEDKOVÁNÍ KONSULTAČNÍCH NÁVŠTĚV PARTNERSKÝCH HERNÍCH CENTER V EVROPĚ A SEVERNÍ AMERICE S ODBORNÝM DOPROVODEM

Total Vision
multimedia products

ROKYCANOVA 2654
PARDUBICE 530 02
TEL.: 040/31317
FAX: 040/38436

MALINOVSKÉHO NÁM. 4
BRNO 602 00
TEL.: 05/42 21 08 61
TEL./FAX: 05/42 21 16 40

UMĚLECKÁ 11
PRAHA 170 00
TEL./FAX: 02/37 43 26

STUDIA - JIRÁSKOVA 169
PARDUBICE 530 02
TEL./FAX: 040/517 803

Graphic design : Petr Stehno (T.V.)

Amiga CD32

Počítač, konzole, video či zázrak?

Tak a je to tady. Teď se konečně můžete všici dozvědět něco o Amize CD 32 a to jak naprostí laici tak i mnozí fandové, kteří již nějaký ten pátek mezi amigisty patří, nebo ostatní PCčkářskokonzolovníci a jiní zkomolenistové. Snad se mi podaří Vám alespoň trochu přiblížit výhody a nevýhody tohoto (snad) multimediálního systému.

Co to je?

Je to. To je skoro to jediné, co mě napadá jako odpověď na úvodní otázku. CD32 je podle reklamního sloganu na krabici první 32bitovou konzolí s CD-ROM mechanikou pod Sluncem. Pro ty z vás, kterým je z předešlé věty zcela jasné jen to naše Slunce, malé vysvětlení (fajnšmekři prominou). Těch 32 bitů značí, jak už to tak s bity bývá, bitovou architekturu použitou v tomto systému. Pro ty z Vás, co se ještě nezbláznili a právě nepřísahají, že už nebudou mít nikdy nic společného s veškerými byty i bity a od příště spí jen ve stanu, opět sorry. 32bitová architektura znamená, že mikroprocesor, který tato konsole obsahuje, má podobně jako u klasických počítačů 32 „drátů", kterými ovládá data. Tak jsou tedy dnes rozděleny počítače i konzole přibližně podle výkonnosti do kategorií 8, 16, 32 či více bitové. To už ale většina z Vás určitě ví a já se tady znemožňuji skoro zbytečně. Tedy Amiga CD32 obsahuje starý dobrý mikroprocesor MC 68020, známý z Amigy 1200 nebo některých Macintoshů či konzolí Sega. Na první pohled je CD32 se svým účelným (jiné synonymum pro tu odpornost nemám) designem, přesně ve stylu obdobných zařízení. Žádná klávesnice, výstup pouze na video a Televizi, joypad atd. Jak však uvidíte, dále není to zas tak jednoduché.

První, co na Amize CD32 uvidíte, je takřka polovinu krabice zabírající mechanika přehrávače CD disků. Hned pro začátek. Někteří zlí jazykové tvrdí, že je to single speed, ale vězte, že to je jen plantážnická závist. Mechanika, která se podílí z cca 70% na ceně CD32, je totiž double speed, což znamená zdvojenou rychlost otáček a také větší průchodnost dat. Díky softwaru, uloženém v rozšířené paměti ROM, si Amiga po vložení CD sama pozná o jaký typ se jedná. Může jít o klasické CD s muzikou, nebo CD-ROM s hrou specielně na CD32, hrou původně určenou na CDTV, nebo formátem CD+G, kde hudbu doprovází statické obrázky a také formát MPEG, který však přichází v úvahu jen pokud máte zasunutu expanzní kartu MPEG video. Toto rozpoznávání je v činnosti stále, takže když například přehráváte audio CD a vložíte místo něj herní CD, přehrávač se sám vypne a nastartuje se hra. Mimo to může CD32 přečíst i datové CD určené původně pro ostatní Amigy s připojeným CD-ROMem. U nás jsou to zejména CD s sharewarovým softem jako FISH disky atd. Formát CD+G je přes svou poměrnou neznámost zastoupen i u nás. Je to vlastně normální CD s muzikou, které když vložíte do normálního hudebního přehrávače, kupodivu hraje, takže možná že takové CD máte doma a ani o tom nevíte (jsou to např. některé CD Petera Gabriela). Nejsnadněji je můžete poznat podle malé nálepky CD+G. Vložíte-li takovéto CD do CD32, tak kromě hudby ještě uvidíte něco jako klip, obrázky, které nějakým způsobem souvisí se skladbou. MPEG Full Motion Video je standard, zavedený již před několika lety. Jde o způsob záznamu videa na CD. Jednotlivá políčka filmu se před svým záznamem na CD kompresí a tak se minimalizuje jejich délka. Takto se na jedno CD vejde až 72 minuty filmu i se stereo ozvučením. Nevýhodou tohoto systému je náročnost na čas při dekompresi. Proto když chcete tyto filmy sledovat, musíte si dokoupit speciální doplněk - kartu MPEG, která se ze zadu připojuje na expanzní slot CD32. Problém je v tom, že tento kus hardware stojí víc než celá amiga a to něco kolem 10 000 Kč.

A1200 vs CD32

V porovnání s Amigou 1200 obsahuje CD32 něco více a něco méně součástí. Je zde kupříkladu obvod umožňující přímou mixáž hudby přehrávané z CD a zvuků ze standardních 4 amiga kanálů. U konzolí nastává problém jak ukládat pozice? (Na CD se nedá ukládat!) Nejčastějším řešením, které je použito i tady, je malá paměť EEPROM, do které se Vaše pozice uloží a zůstane v ní i po odpojení napájení. Jinak se zjednodušeně dá tvrdit, že Amiga CD32 je vlastně A1200 s CD-ROMem, bez klávesnice a floppy mechaniky. Jako každá amiga se CD32 dá připojit k televizi i k monitoru s video composite vstupem. Nejedná se o žádný speciální výdobytek, tento vstup je občas k vidění i u normálních televizorů. Specialitou konzol je S - video konektor, kterým se připojuje k některým novějším TV nebo k videopřehrávačům. Výstup audio jsou standardní CYNCH konektory, připojitelné k vaší věži zesilovači nebo televizi. Stejně tak můžete poslouchat ze sluchátek, na které je vyveden 3.5 mm jack na čelním panelu. Pro sluchátka je také určen regulátor hlasitosti, podle mého názoru nejhůře vyřešená věc na celé CD32. Jeto totiž táhlový potenciometr s velmi malou citlivostí. U každého kusu se ještě liší jeho mechanické vlastnosti a mnohdy se stává skoro nepoužitelným. Při sebemenší manipulaci se buď hlasitost enormně zvýší nebo není slyšet skoro nic. Za zašroubova-

Simon the Sorcerer

ným krytem se skrývá expanzní slot pro připojení MPEG modulu nebo dalších rozšíření.

Joypad

Je zařízení všem konzolistům dobře známé. Jedná se vlastně o joystick do obou rukou, jehož směrový ovladač ovládáte palcem. Ostatní ovládací prvky jsou v různých hrách použity různým způsobem (jako střelba, skoky, sbírání předmětů atd.), ale označení na nich je použito k ovládání přehrávače CD audio. Tento přehrávač je v podstatě shodný s přehrávačem na CDTV, ale přesto že nedostál takřka žádných změn, je to, podle mého mínění, zatím nejlepší ovládací systém na audio CD. Kromě toho, že je velmi slušně graficky proveden, například pohyb čtecího laseru je na obrazovce znázorněn paprskem přejíždějícím přes otáčející se disk, umožňuje všechny základní i méně obvyklé ovládací funkce. Samozřejmostí je vyhledávání skladeb, přetáčení, programování a nechybí ani Intro - deseti sekundové ukázky z jednotlivých vybraných skladeb, Random - přeházení sledu skladeb či pauza. Všechny tyto funkce jsou, jak již jsem řekl, obsaženy na joypadu, takže můžete poslouchat svou oblíbenou muziku i bez zapínání televize nebo monitoru. Jedinou nevýhodou proti normálnímu CD přehrávači je pak pouze to, že nikde nevidíte číslo aktuální skladby (bez zapnutí monitoru). Jinak se dá konstatovat, že joypad je vcelku pohodlný i když je třeba si na něj chvilku zvykat.

Hry

Základní věc. Důležitá tolik pro

náš časopis i pro vás. O hrách na CD-ROMy asi každý z vás něco ví. Některé hry jsou zpracovávány na speciálních grafických stanicích a tak se hodiny práce a výpočtů v podobě megabajtů dat mohou snadno přesunout na velkokapacitní médium CD. Na CD se vejde něco kolem 650 MB (cca 750 tradičních amiga DD disket). Pravdou je, že u naprosté většiny her ma CD32 je tato kapacita zatím nevyužita. Jedná se většinou o předělávky starších her na tuto konzoli mnohdy doplněné o poutavou CD hudbu a někdy ani to ne. Tyto hry se dají dnes sehnat vcelku snadno i u nás. (Stačí se podívat do nabídky v inzerátech.) Ukázkou je CD přiložené k CD32. Jsou na něm dvě hry - Oscar a Diggers. Oscar je perfektně zpracovanou nudnou arkádou. Diggers zase ne moc pěknou lemmingsovkou. Lepší tituly s perfektním zpracováním, na jiných systémech bez CD-ROM nevídaným, se u nás také občas vyskytují, ale těch pár set uživatelů CD32 tyto hity takřka okamžitě vykoupí. Ale to má i své lepší stránky. I podle inzerátů si můžete všimnout, že hry si mezi sebou často půjčují či vyměňují. Přeci jenom jedna hra stojí kolem 1 000 - 1 800 Kč.

Tady se ještě zastavím nad další zajímavostí. CD hry se vyrábějí pro různé regiony (Asie, Evropa). Když spustíte CD32, stačí držet zelené tlačítko a objeví se menu výběru jakou řečí s vámi bude amiga komunikovat. V té přehršli čeština zase chybí, ale zato si můžete vybrat angličtinu, nebo třeba korejštinu. Ta se ale asi těžko uplatní, pokud nejezdíte nakupovat hry do Tajwanu. Podobně některé filmy pro MPEG mají několikajazykové ozvučení.

Rozšíření

Hlavní důvod, proč koupit CD32. K Amize CD32 lze připojit některá zařízení, která udělají z Vaší nevábné konzole plnohodnotný počítač se CD-ROMem. Nejlepší a u nás dostupný je modul Paravision SX-1. Pro ilustraci - tento modul se prodává i s CD32 za cca 20 000 Kč. Získáte tím mnoho. Dejme tomu, že Vaše Amiga 500 Vám již nestačí a posmívání PCčkářů Vás už taky nebaví. CD32? Dobře, ale půjde připojit k mému monitoru? (Některé amigácké monitory nemají composite vstup!) Za těch 20 tisíc získáte CD32 s rozšířením, které vám umožní připojit klávesnici, monitor, tiskárnu i další zařízení přes paralelní, sériový a video konektory. A nejen to. Součástí toho je i obyčejná floppy mechanika, která vám umožní zahrát si spousty her na Amigu 1200 nebo některé co vám ještě zůstaly z Amigy 500. A nejen hrát. SX-1 umožňuje připojení harddisku nebo další paměti. Můžete si rozšířit 2 MB Chip RAM obsažené v CD32 o další Fast paměť a tím i urychlit CD32 tak, že bude takřka o 50% rychlejší než A1200. O proti 14 000 za A1200 je těch 20 000 skoro málo. Nehledě na to, že SX-1 je průchozí a máte možnost stále připojit zmiňovaný MPEG. Nebo z diskety či harddisku nastartovat systém a od kamaráda si půjčit CD třeba z PC s knihovnou obrázků a i ty si s pomocí

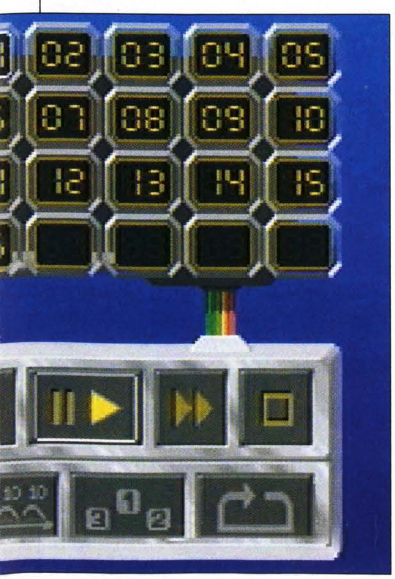
Super Stardust

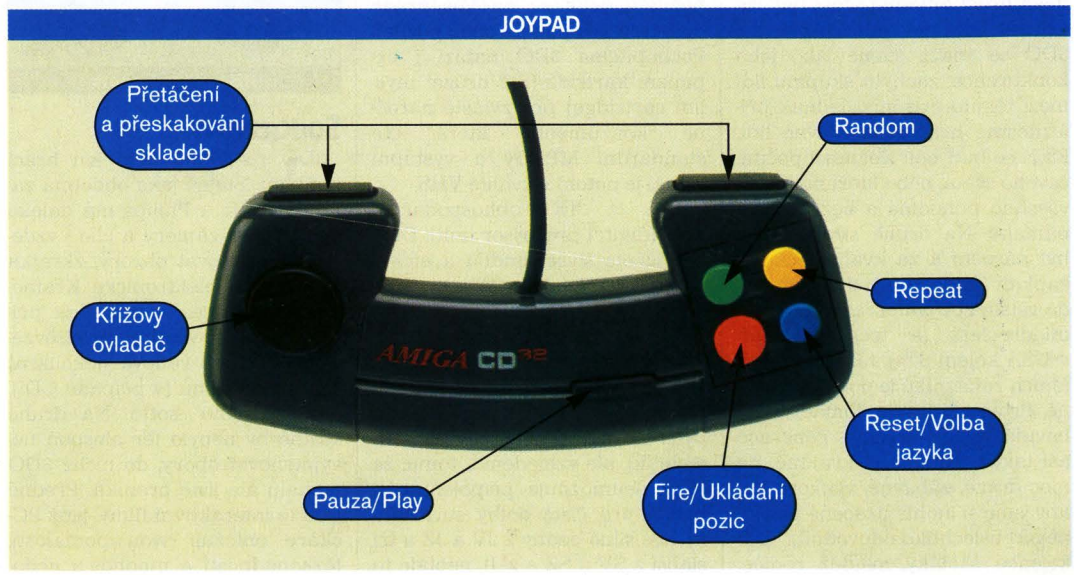
Tower Assault

nějakého konvertoru (třeba ADpro) prohlédnout. A nebo můžete propojit amigy přes jeden z portů a zahrát si něco proti kámošům. A nebo... můžete dělat cokoli dalšího jako s normální amigou tj. programovat, psát, skládat atd.

Tak co? Už běžíte do obchodů nakupovat? Otravovat rodiče ať vám koupí počítač k Vánocům? Doufám, že Vám tento článek pomůže jim nakukat k čemu všemu je to dobré a my se po Vánocích mohli setkat znovu u pořádného paření s Excaliburem!

JKL ■





3DO

Povídání o „magické skříňce“ a věcech příbuzných

V našich zemích je mezi zasvěcenci téměř mýtem. 3DO jako zaklínadlo vyvolává představu kouzelné skříňky poskytující na přání dokonalou zábavu. Stačí stisknout knoflík a... Avšak vše, co se o 3DO říká, nemusí být pravda. 3DO u nás do nedávné doby neměl nikdo, takže zprávy, které se šířily, byly většinou již z hodně vzdáleného zdroje. Excalibur měl možnost 3DO testovat díky benevolenci firmy JRC, která ho k nám dovezla a Excaliburu zapůjčila. Budiž tedy tato recenze jakousi demytizací konzole nesoucí plný název FZ-1 REAL 3DO Interactive Multiplayer.

Co, komu a proč?

Co je vlastně 3DO? „Obyčejná“ konzole s trochu lepší hardwarovou výbavou nebo nový herní standard budoucnosti? Vnější vzhled svědčí spíše o konzoli, vstup dat na CD, možnosti a raketový růst počtu herních titulů o „pařanském snu“. Zatím je těžko soudit. Některé věci jsou jasné již dnes. Světový herní trh se až donedávna koncentroval na „počítače“ tj. Amigy a na, v poslední době převažující, PC a Macintoshe (v USA). Současně s počítači se začaly prosazovat laciné domácí automaty firem Sega, Nintendo atd. Záhy si našly početnou vrstvu příznivců, kterou ovšem nelze slučovat s vrstvou hráčů počítačových (to není žádná diskriminace, ale fakt). Rozdíl je patrný v hardwarových možnostech a z toho vyplývajícího pojetí zábavy. Kdo z počítačových hráčů někdy domácí hrací automat viděl (jakože asi všichni), dá mi za pravdu. 3DO se snaží, stejně jako jeho konkurence, zachytit skupinu lidí mezi těmito extrémy. Jednak příležitostné hráče, ale hlavně lidi, kteří se buď bojí složitostí počítačového světa, nebo kteří mají rádi všechno pohodlně a bez přílišné námahy. Na druhé straně musí být nároční a za kvalitu ochotní zaplatit. Této definici dnes odpovídá většina obyvatel řazená do tzv. middle-class (a těch je např. v USA kolem 80%), takže potenciálních zákazníků je poměrně hodně. Proto zní krédo domácích zábavních systémů nové generace asi takto: jednoduše, kvalitně, ne moc draze, zábavně, výukově (to, aby jsme si mohli utracené peníze nějak ušlechtile odůvodnit), pro kojence, školáky, mládež, rodiče, tatínky (pardon, ale „tatka“ je samostatná kategorie konzumenta) i chlípné dědy...

Pohled dovnitř

„Pařanský sen“ je postavený na 32bitovém RISCovém procesoru ARM60. Vedle CPU má dva grafické akcelerátory umožňující zobrazit až neuvěřitelných 64 milionů pixelů za vteřinu. Pro srovnání: šestnáctibitové stroje jsou umějí totéž z pouhým jedním miliónem a průměrný 32bitový systém je schopen rozhýbat 3 milióny pixelů za vteřinu! 3DO dále obsahuje speciální okruhy pro digitální video a digitální zvuk.

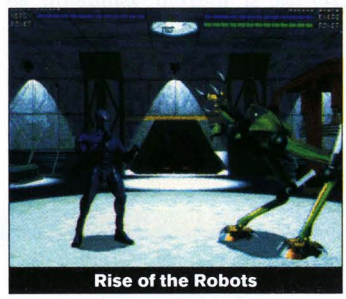
Video: 3DO je schopno bez zadrhávání zvládat full-screen (zde je myšleno rozlišení televize), full-colour video rychlostí 30 obrázků za sekundu. Je to sice o něco méně než zobrazovací rychlost televize, ale zase o něco více, než umí srovnatelné herní systémy. Mimo to má zkušenost říká, že lehce nižší počet obrázků za sec. vůbec ne-

Super Wing Commander

poznáte (leda až na Vás přijde epilepsie, ale pak už bude pozdě). Pochopitelně 3DO nabízí i expanzní kartridž (fuj! hrůza! myslím cartridge) pro zvláště náročné konzumenty, která čte standardní MPEGy a výstupní signál je potom v kvalitě VHS.

Zvuk v 3DO obhospodařuje DSP (digital processor unit). Díky ní můžete slyšet hudbu a efekty v 16bitové kvalitě (stereo, 2x44 kHz). Speciální algoritmus 3D Audio Imaging vyrábí iluzi zvukově trojrozměrného prostoru, tzn. že zvuk neslyšíte jen zprava a zleva, ale též zezadu a zepředu. Nerad bych teď plácal nesmysly (nejsem technik), ale vzhledem k tomu, že 3DO neumožňuje připojení pěti beden pro čisté dolby surround (tj. dvě silné bedny z JV a JZ a tři slabší z SV a SZ a z J), nebude to s tou plastičností zvuku zas tak žhavé. I když musím přiznat, že např. ve hře Road Rash mnohdy opravdu máte pocit, že slyšíte houkání policejní motorky za Vámi nebo před Vámi a to i v případě, že jde zvuk jen do sluchátek.

Vstupní branou do světa her a interaktivní zábavy je double speedová jednotka CD-ROM. Stejně jako většina lepších CD-ROM mechanik umí číst nejen hry ve formátu 3DO, ale také klasické audio a photo CD disky. Mimo to budou v blízké budoucnosti pro 3DO i filmy, které si ale pustíte až po zakoupení MPEG dekompresní cartridge. Podle mého názoru to nebude nikdy pořádně možné, poněvadž jednak na trhu s digitálním videem má daleko silnější pozici Philipsův CDi a za druhé se nikomu v našich zemích nevyplatí lisovat česky dabované filmy. (Některé filmy na CD32 fungují i na 3DO i CDI. -JKL)


Rise of the Robots

Současnost

3DO rozhodně není jen hrací automat. Stejně jako obdobná zařízení Atari a Philips má daleko ušlechtilejší záměry a cíle - vzdělávat, rozšiřovat obzory, zkrátka sloužit jako elektronická Krameriova expedice. Nutno však přiznat, že přese všechna předsevzetí se prodává řádově několikrát více her a filmů (v případě CDi), než „vážného“ softu. Na druhé straně by nebylo fér alespoň nevyjmenovat obory, do nichž 3DO pomalu ale jistě proniká. Předně jsou to interaktivní filmy, jenž PC-čkáře obtěžují svou pomalostí, těžkopádností a mnohdy i nedostatkem interaktivity, ale pro konzole připojené na TV jsou jako dělané. Dále možnost editace domácího videa po zakoupení rozšiřující karty, dětské interaktivní knížky (Velmi výhodné! Děti si zkazí zrak ještě v dětství, takže si na brýle pak nemusí zvykat, jejich maminky se s nimi nemusí setkávat ani při vyprávění pohádek a mohou se plně věnovat své emancipaci a děti se stanou závislými na jednosměrné komunikaci s interaktivní skříňkou, což přinese další peníze do kapes výrobců hardware a softu...), encyklopedie a výukový software, no a konečně i hry. (Omlouvám se za výše uvedenou anti-(post)moderní poznámku -H.) K podpoře tohoto velkolepého cíle mají sloužit smlouvy s firmami AT&T (am. telekomunikační společnost), Alps Electric (výrobce diskových mechanik, klávesnic

Star Control II

a myší), Logitech (výrobce myší a trackballů) a Ch Products (joysticky).

Obzory

Otevřená architektura 3DO umožní v budoucnu řadu zajímavých možností upgrade. V současné době se podle našich informací dělá k 3DO jen jeden druh ovladače (který je co do ergonomie navržen k mé plné spokojenosti), ale výše jmenované firmy chystají výrobu myší, joysticků, klávesnic a trackballů, kterých můžeme připojit řetězově až osm za sebou. Expanzní port nabízí další rozšíření. Jedním z nich je modemová karta a pak zařízení VoiceSpan od AT&T. VoiceSpan umožňuje přenášet data a po téže lince současně i běžný telefonní hovor. Věc nevídaná a pro kolektivní hraní neocenitelná. Dále je plánována výroba 3D-brýlí. Není mi bohužel známo o jaký typ se

bude jednat a kolik budou stát, ale rozhodně to nebude o moc méně než pro PC. Doufejme, že najdou většího uplatnění v oblasti herního software. Pro profi-hráče se připravuje zařízení podobné Action Replay na Amigu a PC. Díky němu bude hráč moci ukládat pozici kdykoli v jakékoli hře, stahovat obrázky a hudbu. Vše pochopitelně hardwarově. Zajímavá bude i možnost editovat video a hudbu s použitím karet pro připojení VCR a MIDI. Posledním vylepšením je upgrade schopností samotné 3DO architektury, takže když půjde všechno dobře, budeme mít za pět let 3DO289, 3DO386SY, 3DOsextium a řadu vzájemně (ne)kompatibilních typů. :-)

Hry a jiný software

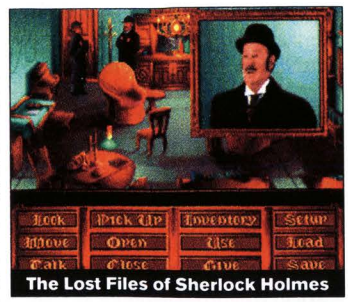
Velkým plusem jsou podmínky, které 3DO dává výrobcům software (a dokonce i hardware). Pro 3D0 bylo vyvinuto pohodlné a univerzální vývojové prostředí, existuje tzv. The 3DO Content Library, kde jsou pro softwarové

Dragon Lore

producenty volně přístupné desetitisíce zvukových efektů, obrázků a fotografií, hodiny filmu a hudby a nějaké ty textury aj. nezbytnosti. Spolu s tím vede 3DO šťastnou licenční politiku, takže houfně prodává za levný peníz licence všem herním gigantům, kteří předělávají pro 3DO své nejlepší hry. Pro příklad uveďme Electronic Arts, US Gold, Virgin, Mindscape, Elite Systems... V současné době se počet kvalitních titulů na trhu pohybuje asi kolem padesáti, což je patrně více než u konkurence (konkurencí je myšleno CDi, Saturn, PlayStation, Neo-Geo...). Větším počtem titulů se může chlubit snad jen CD32, ale to má výhodu kompatibility s Amigou. Uveďme například Alone in the Dark, Another World, FIFA International Soccer, Flashback, Rise of the Robots, Road Rash, The 11th Hour, The Horde, Theme Park...

Několik rad a postřehů

Koupit či nekoupit 3DO? Toť otázka. V případě, že se 3DO prosadí v konkurenci ostatních high-end konzolí, je svými parametry jistě předurčeno ke kvalitní domácí zábavě. Produkce titulů je v současnosti uspokojivá, chystané rozšíření a projekty jsou zajímavé a cena příznivá. Dokonce i když jste majiteli PC, není pro



The Lost Files of Sherlock Holmes

Vás svět 3DO uzavřen. Firma Creative Labs vyvinula a v současnosti snad již i prodává expanzní kartu do PC, díky níž budete moci na svém PC užívat soft pro 3DO, a která by snad měla zároveň sloužit Vašemu počítači jako zvuková karta atp. Tento fakt svědčí o přímyku 3DO blíže k počítačové komunitě. Vše nasvědčuje tomu, že 3DO není jedním z dalších omylů technické expanze. 3DO má budoucnost...

Haquel P. Tickwa ■

MAGAZIN

Nadopuj si sám, aneb aby tělo (při hraní) nebolelo

Minimální konfigurace: IQ > 32, nějaký počítač + editor souborů.
Doporučená konfigurace: Amiga (= „IQ > 130"), FileX nebo Diskmon.

Jistě se každý z vás už někdy potýkal se hrou, která mu svou až přemrštěnou obtížností ztrpčovala život. Jistě mi dáte za pravdu, že pak se i sebelépe graficky a zvukově provedená strategie nebo dungeon změní v pravá duševní muka naštvaného Hráče. Proto jsem si řekl, že by neškodilo pojednat o tom, jak se z těchto prekérních situací jednoduše dostat. Dopace, jak se tomuto způsobu obejití pravidel hry mezi horními deseti tisíci gamesníky říká, spočívá v umělém zvýšení parametrů postav, počtu životů, peněz a jiných údajů. K tomuto jsou zapotřebí pouze dvě (tři) věci: 1) Hra si musí ukládat mezistavy do souboru na disk; 2) editor, ve kterém daný soubor (savegame), můžete prohlížet a opravovat,program na porovnávání obsahu dvou souborů, např. fc (filecompare) z MS-DOSu; 3) soubor nesmí být nějakým způsobem chráněn proti nedovoleným změnám, jak tomu je např. u F-29 nebo u Hired Guns, kde se tak děje pomocí kontrolního součtu daného souboru. Varianty číslo 3 se ale není třeba bát, protože takto zabezpeče-ných her je velice málo a proto málo zde samozřejmě existují speciální programy, napsané gamesníky - programátory (opravdový programátor => opravdový gamesník), které danou hru nadopují za vás a kontrolní součty poté nastaví na tu „správnou" hodnotu. U všech ostatních her (varianta 1 a 2) si člověk už musí pomoci sám a ručně pomocí editoru souborů. Možná by stálo za to napsat programek, který by měl na vstupu jméno souboru a datový soubor, obsahující informace o tom, co a jak v savegame změnit a pak v Excaliburu přinášet jen tento „datový" soubor (dvě - tři řádky) pro danou hru. Teď bychom se konečně mohli vrhnout na věc samou. Princip dopace spočívá v tom, že se v souboru, ve kterém je hra uložena (dále jen savegame), naleznou místa, na kterých jsou uloženy výše zmíněné údaje, nejčastěji počet kreditů nebo životů. Poté vždy stačí hru uložit, v editoru změnit obsah těchto míst na pro nás přijatelné hodnoty, znovu spustit hru, nahrát takto změněnou pozici a pokračovat ve hře. Nejtěžší část tohoto postupu spočívá v nalezení těchto míst a zjištění, v jakých rozmezích hodnot se můžeme pohybovat. Pro nalezení je třeba vědět hexadecimální hodnotu hledané vlastnosti nebo částky (podle typu proměnné, ve které je uložena - viz. dále) a samozřejmě soubor, ve kterém je hra uložena (nejlépe lze zjistit tak, že hledáme „nejmladší" soubor v adresáři nebo soubor, který se jmenuje save, savegame apod.). Vlastní princip nalezení těchto míst spočívá v uložení hry dvakrát po sobě: jednou před změnou hledané hodnoty, podruhé po změně této hodnoty, současně se snažíme, aby se kromě této hodnoty nezměnilo velké množství dalších - hledání by pak mohlo být obtížnější (zdlouhavější). Pro vyloučení přebytečných informací je dobré nejprve hru uložit jednoduše dvakrát po sobě a mezi těmito dvěma uloženími naprosto nic nedělat - nechodit, nekupovat nebojovat atd. Nyní nalezneme změny v savegame pomocí zmiňovaných programů (u fc : fc /b savegame1, savegame2 > soubor_změn). Místa, ve kterých zde zjistíme rozdíly, můžeme při dalším hledání hned vyloučit. Poté následuje vyhledání momentu ve hře, vhodného pro uložení (jednou před momentem, jednou po momentu). Opět vyhledáme rozdíly a poté si trochu zaexperimentujeme, tj. zkusmo změníme číslo-čísla, o kterých si myslíme, že to jsou „ta pravá", zkusíme, co to udělá ve hře a nakonec vyloučovací metodou dříve nebo později dojdeme ke kýženému výsledku (náš hrdina bude o něco bohatší, rychlejší, hezčí atd.). Na závěr několik rad. Dávejte pozor na to, že hodnoty jsou reprezentovány v několika formátech podle jejich číselného rozsahu: nejčastěji 0..255 (-128..127) - jeden byte, což většinou slouží pro různé schopnosti (DOG), dále word (2 byte), sloužící pro prezentaci kouzelných schopností (Wizardry) nebo peněz (Dune II) a long (4 byty). Je třeba dát pozor na to, že jsou to většinou čísla se znaménkem, čili jejich maximální hodnota může být jen polovička rozsahu -1, např. 7FFF (27 tisíc a nějaké drobné) u wordu, nebo že i menší hodnoty jsou reprezentovány long čísly. Také se může stát, že se změní polohy, kde jsou hodnoty uloženy (Civilization, Elvira, Wizardry), většinou je to posuv celého bloku hodnot (jedné postavy) najednou. Pokud něco modifikujete, vždy si nejprve pořiďte záložní kopii!!! Pokud vám po nahrání modifikované savegame hra zhavaruje, došlo k tomu, že jsou nové hodnoty buďto moc malé nebo moc velké (došlo pravděpodobně k přetečení nebo překročení indexu pole), rozhodně se však nepokazila hra jako taková, takže ji hned, prosím vás, v návalu vzteku nemažte a mě neproklínejte. Hodně štěstí při „hledání" a nekonečno kreditů přeje

Wotan ■

Die Or Glory :

V adresáři SAVE najít soubor, kde jsou vidět jména vašich postav. Je lepší uschovávat hru jen do jedné pozice, aby bylo hledánísnazší (pro ty, kdo mají hodiny, stačí hledat mezi „nejmladšími" soubory v adresáři). Zde po jménu postavy, doplněném mezerami a ukončeném nulou následují (s nulami mezi sebou): útočné body, obranné body, pohybové body. Doporučuji nastavit obojí na 32 (hexadecimálně: 20) a pohybové body na 16 (10). Pokud by jste nastavili útočné a obranné body moc vysoké, nezabila by vaše postava najednou celou skupinu protivníků, což by mohlo zamrzet.

kaleidoskop

● Hned na začátku si smlsneme na bonbónku, který k nám přišel z Ameriky. V prvním listopadovém týdnu se tam konalo první výroční udílení cen Cybermania Awards! Ano, čtete správně! Po filmových Oscarech, filmových a video cenách MTV, oceněních za práci v televizi, v divadle a mnoha dalších oborech přišla řada i na počítačové hry. V angličtině se jim ovšem říká trochu honosněji - Entertainment Software a stejně tak i průběh ceremonie připomínal spíše sešlost vážených businessmanů, než sraz několika cyber-fanatiků. Škoda, ale možná se to časem zlepší. A teď k cenám. Stručně řečeno - bylo jich hodně. Ani byste nevěřili, za co všechno se dá udělit cena v softwarovém businessu. Tak například erotická CD adventura Voayer byla oceněna hned několikrát za výkony herců (uvidíme co předvede Mark Hamill ve Wing Commanderovi III). Nejlepší akční adventurou (Best Action Adventure) se stal bezkonkurenčně Doom, zatímco nejlepší hrou vůbec podle diváckého výběru (mohlo se hlasovat na placeném telefonním čísle 1-900-...) byl zvolen Mortal Kombat (poznámka pro Amigisty - Mortal Kombat na Amize se nedá s konzolou srovnat; hrál jsem ji v Pittsburghu a museli mě od ní odtrhávat). Jak je vidět - krev a sex vítězí. To nás asi čeká budoucnost.

● V poslední době spatřují světlo světa stále nové a nové virtuální projekty. IBM spolupracuje s britskou firmou Virtuality Group, Inc. na projektu, který má zajímavý název - „Project Elysium VR system". PEVRS (nezaměňovat s PERVERS) je přenosným systémem virtuální reality s plánovaným zneužitím, pardon, využitím jak pro zábavu - t.j. virtuální hry, tak pro průmyslové a vědecké aplikace. Cena je zatím dost vysoká - něco málo pod $10.000 (t.j. přibližně 282.200 Kč).

● Zatímco většina lidí si počítačové animace ve filmech spojuje především s oživlými 3D monstry z Jurského Parku, Londýnský Parallax se chlubí, že jeho 2D (dvourozměrný - tedy ne plastický) animační a kreslící program pro Silicony „Matador 2-D" pracoval na speciálních efektech v takových hitech letošního roku, jako jsou „Forrest Gump" (jeden z nejlepších filmů, které jsem v posledních 23 letech viděl), „Flinstoneovi" a „Maska" („The Mask" je nová komedie s Jimem Carrym z „Detektiva mazlíčků"). ● Dobrá zpráva pro ty z nás, kteří sledují MTV. MTV podepsalo smlouvu s Holandskou Electro Gig. Že vám to nic neříká? No tak abyste pochopili, na co se můžete v dohledné době těšit, přepočítejte si, že Electro Gig se specializuje na renderování, TV animace a real-time interaktivní kompozice! Zdá se že MTV goes Cyber!!! ● O tom, že cesta počítačů do praktického života není vystlaná růžemi, se mohla přesvědčit chudák ovečka Weldon. Weldon je, nebo vlastně byla kompletně animovaná ovce (bílá s malýma růžovýma ouškama a velikým čumákem), která měla bavit diváky v televizním show „Weldon Pond" (Weldonův rybník - což lze chápat i přeneseně). Weldona oživila firma Windlight Studios z Minneapolis, USA a použila k tomu techniku nazvanou „motion capture" (zachycení pohybu). Motion Capture jste již určitě viděli v některém z těch „Jak se natáčel film xxx" programů v televizi. Spočívá v tom, že si herec, představující postavu (v našem případě ovci Weldona) obleče magnetický oblek a přehraje roli. Jeho pohyby jsou pomocí sensorů převedeny do počítače, kde jsou aplikovány na kompletní 3D model postavy ovce. (Jen pro zajímavost, Weldon chodí po dvou, takže to měl herec snazší a nemusel neustále vytírat.) Tento druh animace je sice velmi náročný na dokonalost 3D modelu postavy, ale v dalším průběhu produkce filmu/seriálu je rychlejší a levnější než klasická animace záběr po záběru. Její cena se pohybuje okolo $4.5000 (asi 126 900 Kč) za sekundu, zatímco Windlight sliboval sekundu animace za $500 (asi 14 100 Kč) a s průběhem času byl schopen jít na méně než $230 (asi 6 486 Kč). Zatím byl natočen jen pilotní díl seriálu (zkušební, zpravidla 2x tak dlouhý díl) a americká TV společnost CBS se na základě průzkumu zájmu diváků rozhodla v seriálu nepokračovat. Jeho zápletka zní přitom dost slibně. Herci Elliot Gould a Jason Bateman hrají pracovníky reklamní agentury, kteří se potýkají s kreativními problémy (eh, to je mi značně blízké). Jedním z jejich více-méně neúspěšných produktů je i postavička ovečky Weldona. Ta ale oživne a přesně po Alfově stylu začne agenturou prakticky řídit. Uvidíme, jestli si to nakonec CBS nerozmyslí a nezačne patrně první seriál s kompletně počítačovou postavou produkovat, ale jejich rozhodnutí se zdálo být konečné. ● Pokud chcete vydělat milion dolarů, je tu pro vás zaručený recept. Vraťte se v čase pár let nazpět a napište hru ještě trapnější (co do hratelnosti) než je graficky jistě dokonalý „The 7th Guest". Pak se přeneste do současnosti a Time Warner Interactive vám nabídne smlouvu, kterou před časem podepsal s Mattem Costellem (napsal scénář pro „The 7th Guest") a autorem F. Paulem Wilsonem. Oba dostanou zhruba milion dolarů za to, že pro Time Warner Interactive vytvoří dva CD-ROM produkty (hry). Ty budou publikovány zároveň jako knížka i cédéčko. První z nich je už v produkci a podobá se prý kříženci „Fantastic Voyage" s „Mikrokosmem". Nápad zní ale docela zajímavě. Váš hrdina musí za pomoci virtuální reality vstoupit do mozku druhého člobrdíka, kde má vyřešit nějakou záhadu. Kdo ví, třeba to bude celé tak trochu jako Monkey Island. Budete mluvit s buňkami a mikroby v laločním baru Scumm za popíjení míšního roztoku a podobně. ● O tom, že PC CD nejsou jenom na hraní, se můžeme přesvědčit u nového titulu - Normandy: The Great Crusade (Normandie - Velká kruciáta). Za projektem stojí televizní kanál The Discovery Channel, který se proslavil svými profesionálně odvedenými dokumentárními pořady. Jejich CD jim pověst rozhodně nezkazí. Uživatel se zde seznámí snad se všemi dostupnými informacemi o tom, co předcházelo Dni D (6. červen 1944). Jsou zde i informace o různých politických osobnostech té doby, autentické fotografie, biografie, taktické mapy pohybů vojsk a dokonce i soukromé dopisy. CD jde ale ještě dál a nechá nás zaposlouchat se do důležitých rozhlasových vysílání a ke shlédnutí tu je i pěkná kupa dokumentárních filmů. ● Pro skutečné milovníky dokumentu a historie druhé světové války připravuje firma Rosebush interaktivní multimediální historii války ve Vietnamu. Vietnam War bude prozatím dostupná jen na Apple. ● Firma Imergy vytváří nový herní systém Quicktime Virtual Reality, který by měl být prvně použit v nové verzi „Star Treku", která je připravována na tento podzim pod značkou jinak knižního nakladatelství Simon & Schuster. ● Naši fotbalový fanoušci budou asi dost závidět svým americkým protějškům novou službu, kterou pro ně připravila firma Prodigy. Spojila se totiž s National Football League (Národní fotbalová liga) a společně zprovoznili projekt „The NFL Online Fan Club". On-line systém přinese fanouškům pochopitelně množství fotografií jejich miláčků, ale hlavně bude obsahovat i různá fóra, v nichž si bude možno pokecat s některými trenéry týmů NFL a dokonce i s některými hráči. Nemyslete si, že je to ale jen dobročinná akce hodných firem. NFL Online bude ve velké míře obsahovat i informace o merchandisingu. Budete si pomocí něj moci zakoupit trička, čepice a podobné srandy, přesně tak jako kdybyste je objednávali z katalogu, nebo z časopisu. Navíc si budete moci zajednat lístky na zápasy na dlouho dopředu. No, naši čeští fanoušci, nezoufejte. Ještě stále tu máme zadní strany našeho denního tisku. ● Pokud budete někdy v dohledné době v New Yorku, nezapomeňte nakouknout na CyberSuds! CyberSuds je sraz pracovníků z multimediálního businessu. Každé dva měsíce ho pořádá podezřelá firma New Media Assn. (Podivná proto, že ještě nemá žádné členy!!!). Běžně se tam setkávají lidé od IBM, nebo AT&T, ale neustále přibývají noví a noví, takže se mezi nimi s trochou šikovnosti ztratíte. ● Graphix Zone podepsala smlouvu s Columbia Records a vyplivla na trh další hudební cédéčko. Jmenuje se „The Life and Times of Bob Dylan" a shodou okolností nebude o Hance Zagorové. Hráč, err, přehrávač, err, user, err, já to myslel jako [júzr], aha - uživatel (?), jo, to bude asi to správný slovo, takže uživatel tohoto interaktivního CD si bude moci vychutnat nějaké ty hudební ukázky, fotografie a biografii slavného hudebníka. ● Pokud se učíte anglicky a máte doma PC, nadchne vás zpráva o připravovaném převodu skvělého Websterského slovníku na počítače. Někdy v nedohlednu ho má vydat Software Toolworks. Proč v nedohlednu? Vanguard Media totiž teprve vytváří potřebný softwarový interface, nebo systém, chcete-li. ● Tahle zpráva vás asi nevyburcuje z křesel, pohovek, školních lavic a vůbec čehokoliv na čem právě sedíte, ale přesto je dost zajímavá na to, abychom ji opominuli. Compu Serve nastartovala v New Yorku Online systém sloužící všem milovníkům divadla. Broadway Online obsahuje mnoho fotografií z velkolepých představení, informace behind-the-scenes a spoustu dat o jednotlivých hercích (nemyslete si, na Broadway se občas vrátí i Gene Hackmann, nebo Alec Baldwin). No a my si jen můžeme povzdechnout, jak by to bylo krásné, kdybychom alespoň pokaždé věděli, co přesně nám dávají v kinech. Na druhou stranu, koupit si lístek na „Terminatora 2"a pak shlédnout v rámci změny programu „Samotáře ze Seattlu" má taky svoje výhody. Člověk se alespoň nenudí. ● Podobně jako Commodore, dostalo se i obrovské Nintendo America (pozor, neplést s Japonským Nintendem, které je mateřskou společností Nintenda America a událostmi popsanými níže nebylo dotčeno) do potíží kvůli patentu. Soudní spor, který se už nějaký čas táhl, začala firma Alpex Computers, která se na Nintendu dožadovala celých $416 000 000 (asi 11 731 200 000 Kč), nebo 12% ze zisků, které společnost měla z prodeje cartridgí, využívajících jejich systém a to po dobu celých sedmi let - od roku 1985 do roku 1992 (To by asi bylo dvanáct procent, co? Mě by stačilo i procentíčko, i malinká polovinka polovinky toho malinkatého procentíčka, no nic). Nintendo tvrdí, že mohla technologii používat, protože patent byl zastaralý a tudíž již neplatný. Nintendo dále tvrdí, že inkriminovaný systém bitmapového strukturování obrazu (grafika tvořená bod po bodu, třeba v D Paintu) nebyl ani patentován pro případ komplexního využití jako součásti her. Přesto soud v New Yorku přiznal Alpexu $208 200 000 (asi 5 871 240 000 Kč). Nintendo prohlásilo, že se proti rozsudku odvolá. Otázkou je, jestli Alpexu peníze, ať je již dostane kdykoliv, pomohou. Alpex Computer totiž v roce 1983 zbankrotoval.

KaT ■

TIPY A TRIKY

Cheaty

AMIGA

Super Cars 2
Aktivace cheatu: Podepiš Playera 1 jako *WONDERLAND* A Playera 2 jako *THE SEER.* Nebo Player 1: *I WALK THE HILL,* Player 2: *INWARDS.*

The Immortal
Level 2 - 757fc10006f70
Level 3 - 6e1ec21000e10
Level 4 - 465fa31001eb0
Level 5 - d4bfd41000eb0
Level 6 - bcfef51010a41
Level 7 - 6b10f61010ac1
Level 8 - e590d710178c1

Utopia
Fusion Cruiser můžeš ihned postavit klikáním na pravděpodobné prázdné místo mezi *Warship* a *Fighter* na screenu produkce lodí.

Viking Child
1 IMAGITEC
2 JOJOSM
3 GUSTAVUS
4 NINJADL

Virus
Ve hře podrž *ENTER* (num. blok) a stiskni *P* - pausa. Drž *ENTER* stisknutý a stiskni:
O - odpauzuj. Potom *C* - speciální zvuky On/Off
L - přidá jednu missile
F - doplnění paliva
D - Demo On/Off
N - Cheat mode On/Off

Vaxine
Ve hře napiš *WILDEBEESTE* a stiskni: *F1* - postoupí o jeden level; *F2* - Vezme jeden level; *F3* - postoupí o deset levelu; *F10* - postoupí o jeden level a přidá bonus

Walker
Do druhého portu zapojte joystick se stejným autofirem *(ZipStick)* a zapněte autofire. Kulomety budou střílet pomaleji, ale nebudou už se přehřívat. Na začátku Levelu 2 ještě než se pohneš napiš *EAT LEAD MUDDY FUNTER* nebo *EAT LEAD FUDDY MUNSTERS* a štít bude nekonečný.

Wing of Fury
Když začínáš napiš *COLIN WAS HERE* a stiskni:
P - 9 letadel
C - změna zbraní
F - fuel
D - neviditelnost
M - Nekonečnost

A nyní něco málo pro Freezery:

Alien Breed 2
C01605 - LIVES
C01679 - KEYS
C01683 - CREDITS

Eye of the Storm
C5ABD3 - CREDITS

Moonstone
C0D827 - MONEY

Populous 2
C55CD5 - Blesky

Doofus
027F8C - MONEY
0203C9 - LIVES
LEVEL KODY
1 - DZ15YS
2 - PH16TB
3 - PJ69JP
4 - ZR6189
5 - HK94DV

Lost Patrol
0005B3 - GRANADE
0005AF - AMMO
0005B1 - FOOD
0005B5 - CLAYMORE
0011CB - TIME

Powermonger
Máš potíže s jídlem? 0776F8(9)
1. světová - 079071
0745E0 - zbraně velitel
074621 - Stock

Premier Manager 2
C6B33D - MONEY

Super Cars
076F0D - MONEY

Další cheaty pro Amigu

Banshee
Během intra nebo až se objeví titulní obrazovka napište *FLEV17* a stiskněte Return. Pokud obrazovka blikne máte nekonečné životy a během hry můžete mačkat finty (F1, F2 ...), budete přeskakovat levely. Až vás to omrzí zkuste opět během intra nebo na titulní obrazovce napsat *I AM EXCQUISITELY EVIL* pak Return uvidíte co se stane.

Brian the Lion
Místo hesla napište *Mrs*Turnip*, pokus obrazovka blikne zkuste během hry:
caps lock + H získáte 9 x HitPoint
caps lock + L
9 x Život
caps lock +
J 9x PowerUp + 9 x Credit
caps lock + K 999x

Gem
Pokud chcete hrát bez cheatů, zde jsou alepsoň kódy do dalších levelů:
The Spooky Ruins - sXr7vgqaGP
The Way Forward - sXqkKgqaGd
Graveyard - sXqkKgqaGI
Volcano - RF20QpCqVx
Eeek! - sXqkK0KaGU

Bump'n'Burn
Jestli chcete více peněz, postupujte následovně. Zvolte Exit místo Start a až se objeví hořící vlajka napište ZXR750R, obrazovka by měla bliknout. Nebo můžete napsat HOUSEY a pak si vybírejte hudbu.

Diposable Hero
Skočte na obrazovku s highscores a podržte LTM napište EUROPHIA, vraťte se do hlavního menu, měla by se objevit nová volba.

James Pond 3 AGA
Na obrazovce s mapou napište:
EVAS - můžete kdykoliv uložit pozici
FORMAT - smažou se všechny předešlé pozice
Během hry napište NIGHTMARE a stiskněte F10, získáte přístup do speciálního cheat menu.

KidChaos
The Toxic WasteLand - KACIPADKKAA
The Toy Factory - KAEQSKNAAKB
The Techno Fortress - KLRHAKFKAKC
The Ruined City - AAQPAKNAAAN
nebo zkuste :
ARCADEGAMES - přístup do game menu
HARDASNAILS - přístup do cheat menu

Legend of Valour
Najděte nějaký poklad (šperk apod.) a pak dojděte k nějaké osobě. Hoďte na ní ten šperk, osoba upustí měšec s penězi. Nejvíc peněz mají většinou ženy.

The Settlers
Kódy do jednotlivých levelů:
01 - „START“
02 - „STATION“
03 - „UNITY“
04 - „WAVE“
05 - „EXPORT“
06 - „OPTION“
07 - „RECORD“
08 - „SCALE“
09 - „SIGN“
10 - „ACRON“
11 - „CHOPPER“
12 - „GATE“
13 - „ISLAND“
14 - „LEGION“
15 - „PIECE“
16 - „RIVAL“
17 - „SAVAGE“
18 - „XAVER“
19 - „BLADE“
20 - „BEACON“
21 - „PASTURE“
22 - „OMNUS“
23 - „TRIBUTE“
24 - „FOUNTAIN“
25 - „CHUDE“
26 - „TRAILER“
27 - „CANYON“
28 - „REPRESS“
29 - „YOKI“
30 - „PASSIVE“

Tubular Worlds
Na titulní obrazovce nebo na výběrové obrazovce napište TODAY IS HER BIRTHDAY, blikne obrazovka. Během hry pak zkuste tyto klávesy:
1-7 - výběr zbraní
S - kruhový štít
H - rakety
I - zlepšení štítu
E - nekonečné životy
N - skod do dalšího levelu
Pokud se nedaří, zkuste při stiskávání jednotlivých kláves střílet.

Turrican III
Během hry napište:
DESTRUCT nekonečná likvidace bomb
ETERNITY nekonečná energie
BEAMMEUP skok do dalších levelů
ROLLING nekonečná „rolovací“ energie

Traps'n'Treasures
00000000
The Threadneedle-Lagoon
52011413
The Skull-Grotto
31245300
The Temple
15204524
The Fortress

Impossible Mission 2025
ROCKYI
ROCKYV
ROCKYX
CHAIRI
CHAIRV
CHAIRX
ROBBYI
ROBBYV
ROBBYX
MICROI
MICROV
MICROX
FINALI
FINALV
FINALX
EMPTYI
IROCKY
VROCKY
XROCKY
ICHAIR
VCHAIR
XCHAIR
IROBBY
VROBBY
XROBBY
IMICRO
VMICRO
XMICRO
IFINAL
VFINAL
XFINAL
TEMPTY

Lemmings - AGA
FUN
1 - ??????????
2 - IJJLDNCCCN
3 - NJLDLCADCY
4 - HNLHCKOECY
5 - LDLCAJNFCK
6 - DLCIJNLGCT
7 - HCAONNLHCX
8 - CINNLDLICJ
9 - CEKHMDLJCO
10 - OKHMDLCKCJ
11 - NKMLHCELCK
12 - HMELCINMCJ
13 - MELCAKLNCT
14 - DLCIJNMOCM
15 - LCAOLMDPCY
16 - CINLMDLQCQ
17 - CEJHLFLBOX
18 - KJINGLBCDR
19 - NKNOHCADDT
20 - HLFLCIOEDT
21 - NNHCCJMFDU
22 - NHCMKLNGDP
23 - LCAOLLFHDS
24 - COONLFHIDP
25 - CCJHMFLJDO
26 - IKIMFLCKDX
27 - NKMFLCCLDX
28 - HMNHCKNMDR
29 - MNHCGKNNDR
30 - FLCKKLMODQ
TRiCKY
1 - ??????????
2 - CMOMMFLQDJ
3 - CAJJLDMBEV
4 - OJHLDMCCES
5 - OJNLICEDEW
6 - JNLICIOEEL
7 - ILDMCMOEEY
8 - LMICAJLFEQ
9 - EMCIKLLGEW
10 - ICENNNLHEN
11 - CAKJOLIJEV
12 - KJHMDMCKEX
13 - OJMLICCLEL
14 - KMLKCOOMEL
15 - OLICEKNNER
16 - LMBKJNOOEK
17 - ICCNOMLPET
18 - CKNLMDMQLV
19 - CCKINNIBFQ
20 - IJJLGOCCFU
21 - OHLFMCADFN
22 - HLFMCKNEFX
23 - FICMJOLGFK
24 - FICMJOLGFK
25 - MCGNLLGHFL
26 - BKOMNFIIFO
27 - CCJJMFMJFT
28 - KKJONICKFT
29 - OHMGMCALFX
30 - KMFOCINMFT

Pokračování příště.

PC/PC CD-ROM

Baseball '94

Americký národní sport v americké (národní) kvalitě.

Jedno cédéčko, 4 MB RAM, 15 MB instalace na HDD - to nejsou na sportovní hru malé požadavky. Jeden by možná řekl, že jsou zbytečně vysoké; když se při baseballu stejně víc stojí než běhá. To by byl ovšem zcela zásadní omyl. Pokud Vám řeknu, že při hře hraje roli počasí (síla a směr větru, déšť, teplota, ba dokonce i vlhkost vzduchu), únava, osobní charakteristiky hráčů a řada dalších věcí, jež u sportovních her nebývají běžné, že má SVGA grafiku (což sice není vyslovená lež, ale účelová polopravda) a takřka reálné zvuky, začne Vás možná zajímat, co všechno Baseball '94 od Dynamixu umí. Takže pojďme si zahrát jeden zápas!

BASEBALL

Americká pálkovací hra, kterou proti sobě hrají dva týmy o devíti hráčích. Baseball je směsicí pálkování, chytání, běhání a házení. Základní hrací pole tvoří čtverec o stranách dlouhých 90 stop (27.4 m).
Legenda praví, že byl vymyšlen v roce 1839 jakýmsi Abnerem DOUBLEDAY z Cooperstownu. Pravděpodobněji se však vyvinul v USA z britského kriketu někdy ve 20. letech minulého století. Je nesmírně populární v USA, Japonsku a Latinské Americe.

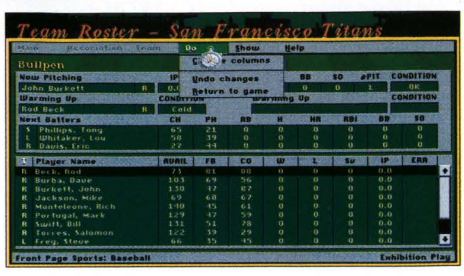
V úvodních, velice přehledně zpracovaných, supervegových menu si můžete nastavit všechno počínaje svým týmem (k dispozici je 48 družstev ze dvou ligových soutěží), hřištěm (12 zcela různých stadiónů) a soupeřem, přes datum utkání, počasí až po běžné „options". Je zde také možnost nakupovat a prodávat hráče i celé týmy. Nezbytná je i podrobná volba obtížnosti, kde si můžete nastavit třeba těžší chytání a jednodušší pálkování atp.

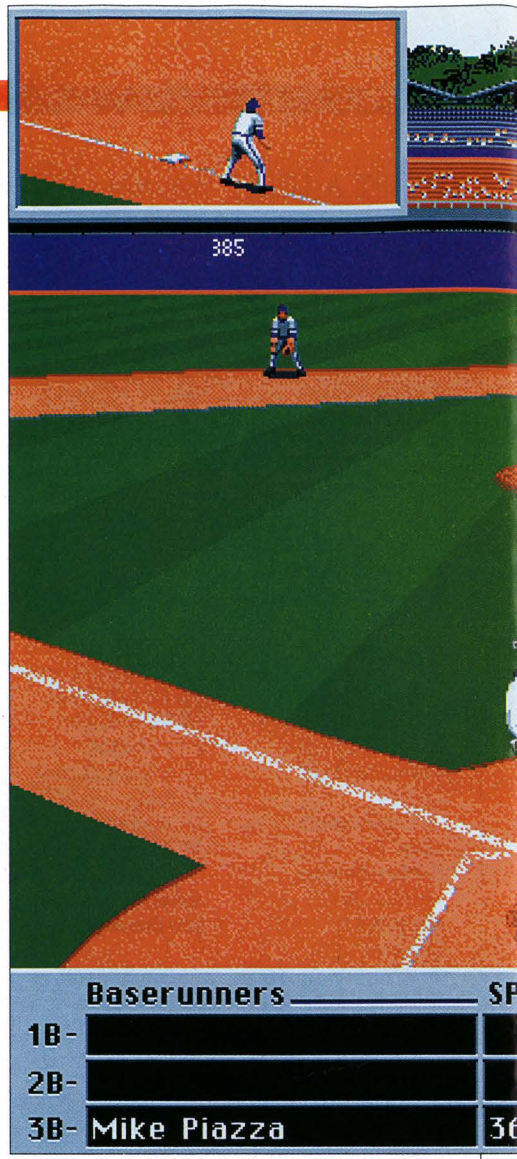
OK. Máme vybráno. Chvilka napětí a objeví se první obrazovka. Americká hymna (podle Genagena k nerozeznání od „Happy birthday") a v popředí postavička pálkaře vysoká asi 12 cm2. Trochu dále nahazovač a za ním

třetí meta a hráči v poli. Vše ve vynikající SVGA grafice. „Fajn - hezké intro," řeknete si. Ale chyba lávky! V zápětí se ukáže ovládací panel pálkaře a Vy můžete navolit způsob jakým hodláte tento míček odpálkovat: ulejvka, silný odpal, rotace vpravo, rotace vlevo. Vybráno. Než se nahazovač připraví, si cvičně máchnete basebalkou, nebo se po vzoru profi-hráčů poplácáte pálkou po noze. Nahazovač je připraven. Rozmach a... Hlavou Vám proletí rychlá kalkulace. Je nebo není míček ve správné výšce? Letí nebo neletí nad metu? Mám ho odpálit nebo nechat být? Ne! Letí určitě dobře. Teď zbývá již jen maličkost: přesně na zlomek vteřiny stisknout „button" joysticku a doufat, že jste se v ničem nezmýlili. Ani si nestačíte uvědomit, že tak jemnou a přirozenou animaci jste již dlouho neviděli a už se

Kdo mě zná, ten ví, že já a sport - to naprosto nejde dohromady. Nikdy mě například nebavil fotbal, při rugby mi někdo rozšlápl brejle a hokej jsem hrál jen na betonu s tenisákem. Při rozcvičkách o přestávkách ve čtvrté třídě jsem trpěl a zaplať pánbůh, že naše fakulta nemá povinné zápočty z tělocviku. Při kolektivních hrách jsem byl vždy na roztrhání, neboť mě málem roztrhli, jak se snažili vnutit mou osobu soupeřům.
No... jediné sportovní odvětví, jemuž jsem se asi v 10 letech věnoval závodně, byly šachy. Od té doby se hraji pouze kulečník (nic moc, i když s Genagenem našeho grafika a -ml- hravě drtíme...) (ano, je to přesně naopak -ml- + -VČ-) a občas si dám s někým pexeso, poker nebo partičku mariáše. Za to, že jsem se naučil pravidla hokeje, že umím počítat tenis, a že znám některé evropské fotbalové týmy - za to vděčím počítačovým hrám. Avšak jakožto člověk nesportovní - tudíž nefanatický mám na sportovní hry jiné nároky než kupříkladu Lewis. Je mi srdečně jedno, jestli hra obsahuje skutečné výšky a váhy hráčů nebo zda lze sestavit v Manchesteru Bohemku. Co na sportech oceňuji je grafika, rychlost a hratelnost. Baseball '94 od Dynamixu splňuje mnohem víc. Proto není divu, že si ho dovolím zařadit mezi ty nejlepší sportovní hry.

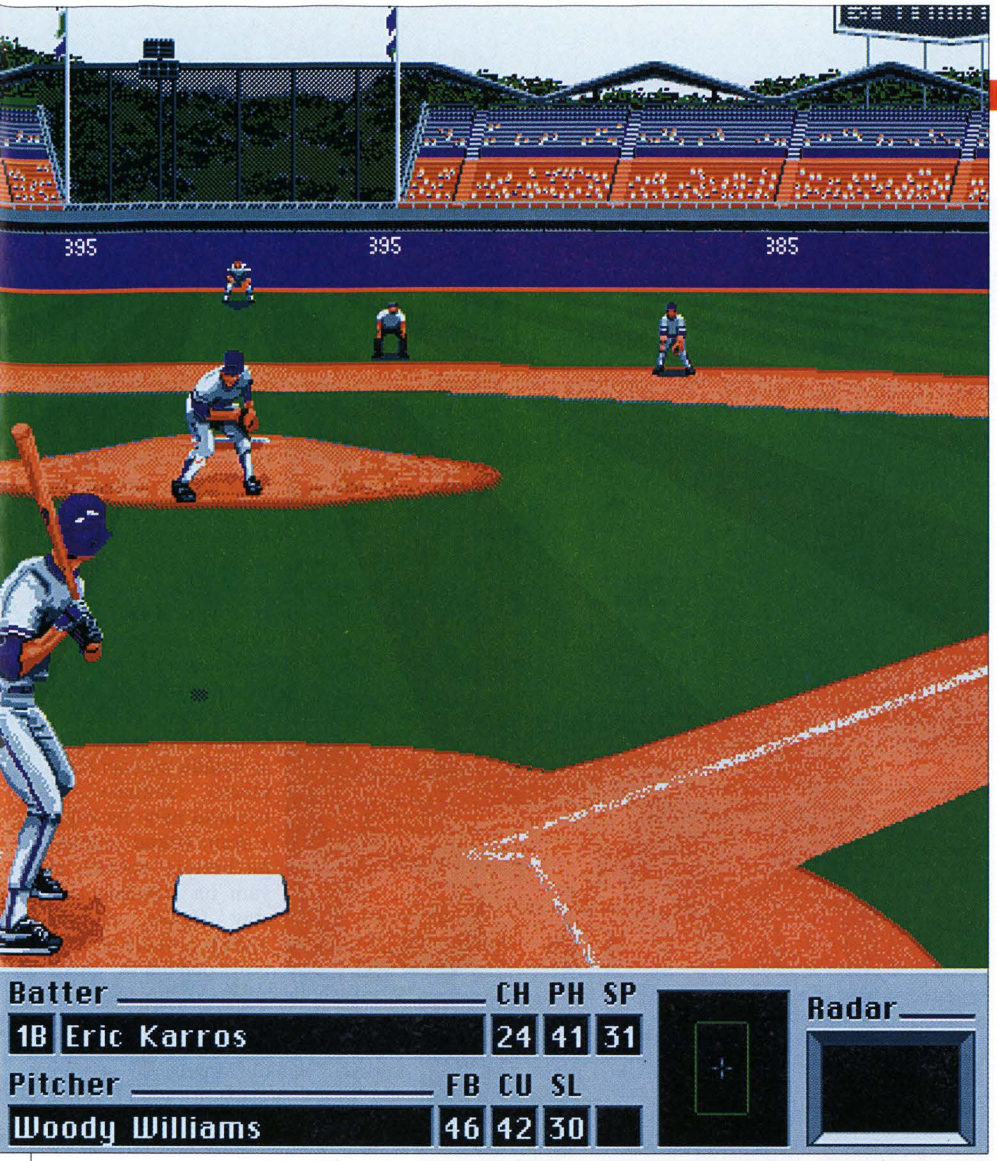
celý pohled mění. Monitor cvakne (to jak se přepíná z SVGA do VGA módu) a Vy najednou vidíte hřiště více z výšky - asi tak jako kdyby ho snímala televizní kamera z nadhledu směrem od catchera. Postavičky jsou najednou menší (zhruba pěticentimetrové) a hrubší, ale stále výborně animované. Kamera sleduje míček. Odpal byl vcelku dobrý, takže můžete spatřit, jak dopadá kamsi do pole (Nemám na mysli oranici, tak dobrý ten odpal zas nebyl.). Ruka křečovitě drží joystick na pravo a Vy v duchu pobízíte hráče, aby běžel rychleji. Výborně, první meta! Ale na malé mapce v rohu je vidět, že soupeř má s míčkem jakési problémy. Třeba by se dalo stihnout doběhnout o metu dál. „Risk je zisk," říká přísloví oblí-

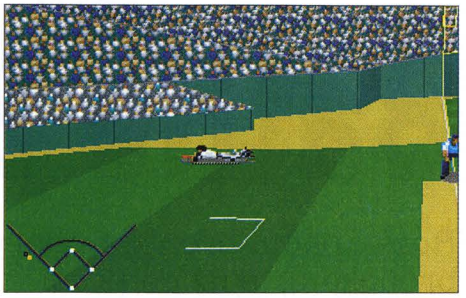




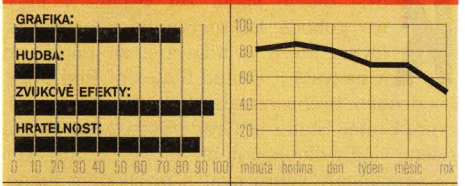
bené gamblery stejně jako majiteli heren. Joystick nahoru a běžíme. Míček je bohužel rychlejší. Dva bezchybné přehozy mezi hráči v poli a pálkař je OUT. Smůla. Příště se to chce předem podívat na charakteristiku hráče, na jeho rychlost, únavu a pak teprve se rozhodnout, zda-li má šanci doběhnout na metu včas.

Celá ta legrace s pálkováním se opakuje devětkrát. Hvizd rozhodčího a týmy se střídají. Na pálce je soupeř, Váš borec nahazuje. Opět volíte v objevivším se menu druh náhozu. Výběr závisí na umu a schopnostech nahazovače, takže zde najdeme různě rychlé míče, náhozy s rotací (jestli jsem to dobře pochopil) a jiné fígle. Pokud si vyberete, můžete se ještě rozhodnout, jestli se pokusíte hodit míček nad metu, nebo jestli schválně hodíte míček vedle (nebo výš či níž) a budete doufat, že to pálkař nepostřehne a promáchne. Šikovný nához směrem na pálkaře ho dokáže při troše smůly poslat k zemi, z čehož sice mohou mít škodolibější povahy radost, ale k vítězství to rozhodně nepřispěje. Takže vybráno a nához! Bystrému oku neujde, že zatímco soupeřův nahazovač byl pravák a házel z voleje, nahazovač z Vašeho týmu hází levačkou z pořádného záklonu. To jsou detaily, které jistě potě-





BASEBALL **82%**



+ SVGA grafika	
+ zvuky	
+ CAMS	
- pro laika trochu složité	

SPORT	
Baseball	**82**
FIFA Soccer	80
Allan Border's Cricket	65
4D Sport Boxing	60
European Champions	20

Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, SB16 ASP, 2 x CD-ROM. **Požadavky:** 386DX, 4 MB RAM, 15 MB HDD, myš. **Doporučení:** joystick, SB. **Existuje na:** PC, PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Sierra On-line, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

ší. Pálkař měl výjimečně štěstí a Váš neodpalitelný nához přeci jen odpálil. Co teď? Opět cvaknutí monitoru a vy už ovládáte hráče stojícího nejblíže k míčku. Vyběhnete směrem k němu a zároveň na mapce pozorujete červenou tečku soupeřova běžce. Cvičně si můžete po míčku skočit (při chytání ze vzduchu se bude tato schopnost hodit); hlavně je třeba nezmatkovat a míčku se co možná nejrychleji zmocnit. Jakmile ho Váš hráč drží, musíte rychle a přesně sehrávat (to „přesně" závisí do jisté míry na počítači, poněvadž na Vás závisí pouze přibližný směr) spoluhráčům, aby se Vám podařilo zašlápnout metu dřív, než na ní soupeř doběhne. Pakliže jste úspěšní, je běžec OUT. Jinak získá metu na níž běžel a pokračuje druhé kolo. Potom se opět střídá a pak zas a tak dále, až jeden z týmů vyhraje. Výsledek se zaznamená do tabulek ligy a Vás čeká další zápas. Vzhledem k množství mužstev (feministky prominou, ale žádná ženská tam skutečně není) máte postaráno o zábavu na dlouhou dobu.

Musím říci, že jsem opravdu nevěřil, že se tak „neakční" sport dočká tak kvalitního počítačového zpracování. Ve stručném nástinu hry, který jste pravděpodobně právě dočetli, chybí ještě řada dalších funkcí a možností. Přiznám se, že já jsem si s výše jmenovanými možnostmi z počátku docela vystačil, ale časem jsem začal objevovat i další. Pro úplnost uveďme alespoň dokonalé statistiky, volba postavení hráčů v poli, střídání unavených a vyčerpaných jedinců atd. Bylo by toho dlouhé výčty. Chci se však zmínit ještě o třech zajímavostech, které je nemožné přehlédnout.

Zaprvé jsou to hotkeys, jež umožňují kdykoli a okamžitě kalibrovat joystick, stáhnout obrázek a několik dalších věcí. Hotovou bombou je originální systém nazvaný CAMS (Camera Angle Management System). Ve vegové části hry můžete po stisknutí klávesy F10 zcela libovolně měnit pohled na hřiště. Nejde o výběr z nabízených možností, ale o plynulé nastavení místa, vzdálenosti a výšky kamery! Navíc si můžete vybrat, co bude kamera sledovat (catchera, míček, hráče...) a jak (z jednoho místa, pohybovat se za objektem...). V samotné hře to nemá valného uplatnění, poněvadž původní nastavení je bezpochyby nejpřehlednější, ale po akci si klidně můžete zkusit práci sportovního TV režiséra a nastříhat si třeba z celého zápasu působivý a zajímavý přenos.

Druhým obrovským plus Baseballu '94 jsou zvuky. Samply chytání míčku do rukavice, odpalu, povely trenéra... všechny jsou v nejvyšší možné kvalitě a působí naprosto věrohodně. Škoda, že jich není trochu víc. O hudbě se ani moc rozepisovat nebudu, protože kromě několika melodií známých i našim hokejovým fanouškům, zde žádná není (a je to tak lepší).

Baseball '94 není žádná pařba, ale také žádná nuda. Je to střízlivě a velice dobře zpracovaný americký národní sport. V porovnání s nedávno recenzovaným americkým footballem je asi tak stokrát zábavnější i pro laického a sportovně nešílejícího hráče.

HAQUEL P. TICKWA ■

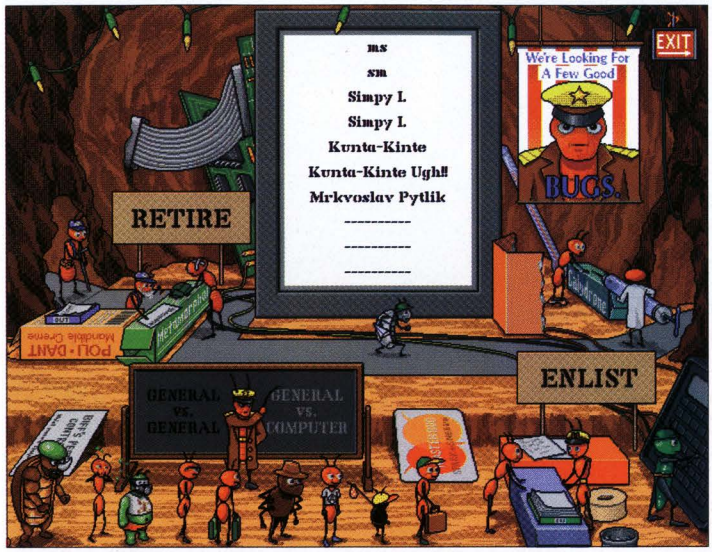
PC

Battle Bugs

Rozšlápnout broučka není umění, ale umlátit ho jiným broučkem, to už dá práci.

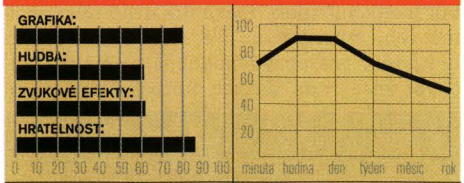
Kdysi dávno spolu žili všichni v míru a v pohodě. Pak přišla zlá a krutá královna, která ovládla říši za potůčkem a nazvala ji United States of Red Bugs. Na druhém břehu vznikla říše s originálním názvem United States of Green Bugs. Mezi těmito říšemi vládly dlouhou dobu napjaté vztahy, které se začínaly vyhrocovat s příchodem hladomoru. Začala válka o jídlo. Královny znepřátelených stran zvolily nejlepší generály a ti vyhrávali bitvu za bitvou. Jednou zelený a podruhé červený. Tato válka se ale konala před několika desetiletími a dnes opět vypukl hladomor a znovu začíná boj o přežití.

Nemám rád Sierru a její výtvory. Před pár měsíci mě ovšem mile překvapila hrou Incredible machine, která byla velice dobře udělaná. Jak jsem již řekl nemám rád Sierru, ale přesto jsem si sehnal další z jejích her, a to Battle bugs. Jak již název napovídá, bude to asi něco kde se vyskytnou brouci a boj. A název napovídá správně, jelikož hned při psaní kódů se objeví dva po zuby ozbrojení brouci, kteří patrně představují stráž. Než se dostanete do samotné hry, musíte si založit vlastního generála a zvolit jestli budete hrát proti počítači, nebo proti jinému generálovi (člověku). Toto volení probíhá ve vskutku příjemném prostředí, které ovšem nadchne převážně milovníky hmyzu, jelikož toho je tam dostatek. Když si tedy zvolíte generála, objeví se malé promítací plátno, větší zástup brouků, velký generál a největší promítačka. To je briefing. Na plátně se načnou zobrazovat fotografie terénu, ve kterých bude následující mise, průřezy a přesné údaje o jídle, které je nutno dobýt, popřípadě uchránit. Je velmi sympatické, že i PC speakeru generál mluví digitalizovanou řečí. Sice mu není rozumět, protože piští a mluví velmi potichu (díky speakeru), ale i přesto je to velice sympatické. Majitele Soundblasterů potěším tím, že na jejich počítačích bude pištět nahlas a čistě. Když se pan generál vypovídá, objeví se ovládací panel, šikovně sestavený z malé televizky, digitálních hodinek, spousty drátků, kterými je to vše propojeno, a několika brouků - techniků, kteří vše udržují. Nad tímto panelem se objeví povrch, na němž stojí vaše a nepřátelské jednotky. V prvním kole to jsou dva mravenci vaší armády a jeden mravenec protivníkův. Toto kolo je velmi jednoduché. Jelikož jeden mravenec v žádném případě nedokáže porazit dva vaše. V dalších misích přibývají silnější brouci a také třeba bomby a rakety, které jsou některé rasy schopny používat. Každý druh brouka má své obranné a útočné číslo, které sice neroste, ale může se dočasně zvýšit přítomností kapitána. Hra se ovládá pomocí myši, kterou kliknete na broučka nebo na jednu z ikon. Pokud kliknete na brouka, zobrazí se vám na televizce jeho stav (životy, energie apod.), a vedle brouka typy pohybů a útoků. V misích dostáváte různé úkoly, od hlídání jídla, zabírání strategických míst, až po vyvraždění všech nepřátelských vojáků. Možná, že se vám zdá, že toto je další hra typu Cannon Fodder, ale to se mýlíte, jelikož to je čistá strategie. Můžete si kdykoli vypnout a zapnut čas, ale i když je vypnutý, je možnost dávat svým vojákům instrukce, a když si myslíte, že je vše v pořádku, stačí čas zapnout a vojáci se budou chovat podle pokynů. Hra je dělána v rozlišení 640 x 480, takže broučci, ač malincí, jsou nakresleni do nejmenších detailů. Je také vidět, že i Sierráci mají smysl pro humor, protože každý druh broučka umírá jinak, ale také jinak vtipně. Na malé televizi si můžete přepínat čtyři různé kanály. První vám zobrazí mapu bitevního pole (většinou stolu, nebo umyvadla), druhý vám poví informace o druhu broučka, na kterého kliknete. Třetí poskytuje ukládání a nahrávání pozic a čtvrtý ze všech nejdůležitější ukazuje večerní program hmyzí televize. No prostě hra je to dost dobrá a myslím si, že každý kdo aspoň trochu holduje strategiím, nebo logickým hrám, by si ji měl zahrát.



Mrkvoslav Pytlík

BATTLE BUGS **78%**



+ originální námět
+ pěkné zvuky a hudba na speakeru
+ dobrá grafika
- nevzrůstají vlastnosti
- někdy těžké mise

STRATEGIE

UFO	85
Duna II	81
Battle Bugs	**78**
Civilisation	50
Centurion	38

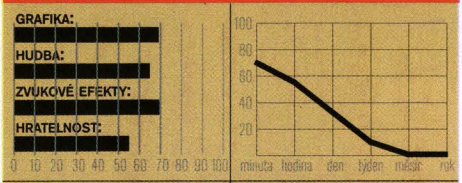
Testováno na: 386 SX/25, 1 MB RAM, SB. **Požadavky:** 286, 1 MB RAM HDD. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Sierra, 1994.
Testoval: Mrkvoslav Pytlík

AMIGA

Kid Chaos

Jsou určité faktory, dle kterých se dá odhadnout kvalita hry, aniž bychom ji viděly. Tak třeba kolik zabere místa na harddisku. U takové arcady se dá předpokládat, že zhruba tak 2 MB je víc než normál. Když pak takováto hra zabere 5.3 MB, tak to už je něco extra a začínáte se na tu hru těšit. Dalším takovým faktorem je samozřejmě výrobce. Firma Magnetic Fields je podepsána pod sérií automobilových simulátorů více (Lotus Esprit Turbo Challenge I, II) či méně (Lotus E.T.Ch. III) úspěšných, a proto se dá předpokládat, že po docela dlouhém půstu (od dob Lotuse III jsem od nich nic neviděl) přijdou s nějakou peckou. Takže to je další důvod na těšení se na jejich novou hru. Druhý výrobce už zas takovou zárukou kvality není. Firma Ocean sice vydává i kvalitní hry (jako třeba Jurassic Park), ale ty se často ztratí mezi tou škálou méně kvalitních her (když to řeknu mírně, „šitózní" by bylo lepší) jako Hudson Hawk, Lethal Weapon či Dennis The Meneace. A ani další faktor není přímou zárukou kvality. Reklamní kampaň sice naší republiku nějak příliš nezasáhla, ale třeba na ECTS'94 to bylo znát, ale jak říkám, to nestačí.

KID CHAOS 68%



+ grafika a zvuky nejsou nejhorší
+ plynulý scrolling
+ vysoká rychlost
- vysoká obtížnost
- žádná myšlenka
- prostě humus

ARCADE	
Gods	80
Second Samurai	76
First Samurai	72
Deep Core	69
Kid Chaos	68

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM, HD. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Ocean + Magnetic Fields, 1994. **Testoval:** Lewis

Teď jste si i vy sami mohli udělat obrázek o předpokládané kvalitě recenzované hry. Zatím to vypadá na slušnou arcadu. Někdo z vás se ale možná podíval do Ex34 a z minirecenze od nějakého borce (tuším, že jsem to byl já) mohl vyčíst něco jiného. Ten borec to vidí na obyčejnou arcadu. Rozpačité pocity tedy přetrvávají. Necháme ale úvah o reklamní kampani, kvalitě různých firem a ostatních keců a radši se podíváme, jak ta hra vypadá.

Příběh je velice pestrý. Puberťák Kid je teleportován ze své rodné doby kamenné do budoucnosti nějakým extra ďábelským profesorem. Po shlédnutí intra, kdybyste náhodou nevěděli, tak to byla ta předchozí věta, ze mně začalo nadšení rychle opadávat. Výběrové menu sice je docela dobře provedené, ale kvůli tomu si asi hru nekoupíte. Vrhněme se ale už do hry. Před každou akcí vás čeká malý briefing, kde je vám sděleno, že máte všechno zničit a ve zdraví to přežít. A pak se již konečně můžete pustit do hraní.

Tak tedy, ovládáte kluka s kyjem, ale ten tím kyjem nemlátí dotírající havěť, nýbrž vyskočí do vzduchu a začne zběsile rotovat kolem své osy a ničit vše co mu přiletí do cesty. To je sice zajímavé, ale vzhledem k tomu, že většina nepřátel chodí po matičce zemi, tak je to docela nelogické. Kid může za jistých okolností rotovat i na zemi, ale to jen když nabere maximální rychlost, takže se neradujte. Anebo se radujte, protože tak moc důvodů k tomu mít nebude. Ale abych jen nekritizoval, uvedu i nějaký klad. Tím je třeba grafika, ne že by byla nějaká suprová, ale více než jen dobrá je. A hlavně scrolling je absolutně plynulý, takže hra neztrácí na dynamičnosti. Možná ještě lepší jsou zvuky Kidova mlácení do všeho možného, zkuste si vypnout hudbu a uvidíte, teda vlastně uslyšíte. Tím jsem ale bohužel vyčerpal asi všechny klady. Ale vlastně ne, ještě dva bych našel. První z nich je spíše samozřejmostí, ale zde ho radši uvedu. Jsou to kódy do jednotlivých levelů (ne sekcí, to by bylo moc jednoduché), které získáte po dokončení nějakého levelu nebo po přečtení cheatů v Excaliburu. Teď je na řadě ten hlavní klad, i když možná tak plusový to zas moc není. Celá hra je totiž dost rychlá, ba možná i nejrychlejší, kterou jsem kdy viděl. Kid jednak může pěkně rychle běhat, možná by předběhl i nadopovaného Bena Johsona, a jednak je ve hře spousta odpalovacích zařízení, která to ještě zrychlují. Takže třeba když hodně rychle vyběhnete z jedné obrazovky (to sice není moc přesný pojem, když to furt scrolluje, ale co je to proti vesmíru) a potkáte takovej odpalovač, tak vás to může hodit o takovejch 10-15 obrazovek dál a ani nemrknete. Takže jak je ta rychlost výhodná, to už zjistíte sami. Zápory tu nebudu přímo uvádět, stačí, když uvedu, co budete ve hře dělat, s kým se potkáte apod. Idea hry je podobně duchaplná a originální jako příběh. Musíte se probít 5 levely, každý o čtyřech sekcích, abyste se mohli vrátit domů. Na konci každé sekce jsou dveře, které se otevřou až vymlácením určitého počtu blbinců, k těm se vrátím později. Projdete se opravdu rozmanitými krajinami. Tajemná zahrada, továrna na hračky, techno pevnost, zdevastovaná krajina a zdevastované město, vidíte, že nabídka je pestrá. Na typu krajiny samozřejmě závisí nepřátelé, v zahradě potkáte zajíce a včely, v zdevastované krajině zas mutanty (Mutanti! Když chodím po Praze a potkávám lidi, zdají se mi takoví divní... -ml-) no a třeba v továrně se setkáte s auty, no není to o nápadité. Teď k těm blbincům, ty jsou se také liší level od levelu. Takže nejprve to budou kytky pak bobule, žárovky, monitory apod. Prostě stereotyp na druhou (nejmíň). Od nudy vás může vytrhnout akorát tak poslední sekce každého levelu. V té totiž na vás něco padá anebo nepadá a vy to musíte sestřelit, to ale také příliš hru nevytrhne. Zkrátka idea dvoutýdenní jepice, provedení docela na úrovni a o zbytku raději nemluvit. To ale trochu přeháním, tak hrozný to zas není, pokud vás baví arcady a žádnou jinou nemáte po ruce, tak Kida Chaose zkuste. Pokud ale chcete arcadu zkusit poprvé, tak s touto hrou určitě nezačínejte. Mám takový pocit, že když jsem ji jen dle obrázků a pár informací hodnotil jako obyčejnou, tak jsem se asi trefil, proč mám sakra vždycky pravdu. O nic, doufám, že Inferno bude bomba, jinak se Ocean může jít zahrabat.

LEWIS

NÁZOR JKL

V hodnocení bych ještě přidal. Zejména grafika je supr. V pozadí se často objevují řady paralaxních rovin tvořících dojem horizontu. Postavička Kida je nasvícená pokaždé jinak, podle toho, kde se nachází. Prostě chlapci od Magnetic Fields suprově naprogramovali hloupou arkádu.

PC CD-ROM

Star Crusader

Pokořitel Protostaru? Frontiera? TIE fightera? Nikoli. Star Crusader je velké zklamání.

Celý vesmír je obydlen; desítky různých ras obývají stovky světů. To vědí národy Aliance již dávno. Vždyť dříve než pronikli za hranice své planety, domnívali se všichni, že jsou ve vesmíru sami. Civilizace Gorene se však v této části kosmu objevila teprve nedávno. Sebevědomě pronikla za střeženou hranici a narušila tak území Aliance. Goreneové se nespokojili s pouhými průzkumy na tomto území. Záhy po získání nezbytných informací se pustili šíření svých zvyků a kultury, své vědy a techniky. Stejně jako před tisícovkami let na nějaké neznámé planetce Španělé přijeli šířit svou víru na Nový kontinent. Co na tom, že jsou technicky vyspělejší?! Koho zajímá ten jejich pokrok? Ne, Aliance si rozhodně nenechá šlapat po svých zákonech! Zapomeňme na svary mezi národy a pusťme se do boje proti okupantům, kteří ještě mají tu drzost říkat si „učitelé"! Společnými silami je přece musíme porazit.

Na druhé straně: Sektor Gorene, předsunutá základna AR1. Na nejzazší konec Goreneského impéria přibyl nový pilot. Alexandria - jeden z tisíců šiřitelů civilizace a pokroku v Prvních řadách. Ti zaostalí ubožáci se brání již poměrně dlouhou dobu a je třeba s nimi náležitě zatočit. Nuže Alexandrio: S mečem v ruce... Pro slávu Říše!

Star Crusader od Gameteku byl hrou hojně inzerovanou a s napětím očekávanou. Po skvělém TIE Fighterovi od LucasArts se čekalo s čím novým přijde a čím překvapí. Bohužel je třeba říci, že Star Crusader neoslní ani grafikou, ani zvuky, ani hratelností a ani příběhem. Podívejme se na Hvězdného křižáka trochu blíže a v porovnání s TIE Fighterem, kterého pokládám za vrchol v oblasti vesmírných simulátorů. Zatímco k TIE Fighterovi byl příběh již hotov a všem dobře znám, v Gametéku měli o to lepší (i horší) situaci, že mohli spáchat cokoli. Je přinejmenším podivné, že přišli v podstatě s identickým námětem jako LucasArts. Role křižáka šířícího kulturu a ideologii nikoli ohněm a mečem, ale laserovým dělem a torpédy vyvolává otázku, jestli je tato pozice „zlého chlapíka" náhodná či záměrná.

Jak již bývá zvykem, hra začíná intrem. 20 minut je sice trochu moc, zvláště

když se nepodaří udělat úvod do děje natolik strhující, aby jste u něj neusnuli. Snaha Gameteku o intro k opravdové CD hře vyšla bohužel naprázdno. Všechny objekty jsou sice vykresleny v nějakém 3D editoru (dokonce i postavičky lidí), ale právě díky tomu jsou strnulé a nehezké. Schválně si někdy zkuste vykreslit hodně přebarvenou scénu s množstvím různých zdrojů světla viděnou přes průhledný krystal v 256 barvách! Výsledkem budou kostrbaté přechody barev, zmatek a zklamání. To samé se týká i všech ostatních renderovaných scén, jež doprovázejí příběhem Vaše snažení v kokpitu.

Novinkou je větší důraz kladený na strategickou část bojů. Setkáte se zde s mapou rozdělující spornou část vesmíru (2D), důvěrnými informacemi přístupnými pouze velícím důstojníkům a dalšími náležitostmi. Narozdíl od TIE Fighterа je zde postup k vyšším hodnostem rychlejší a jako vyšší šarže máte možnost mluvit do globální strategie, kdežto ve Hvězdných válkách jste byli pouze nepatrným kolečkem v soukolí. Nevím zda oproti tomu či snad právě proto je hlavní část hry poněkud nedomyšlená. Zdlouhavý briefing Vás připraví na misi, kterou máte zaletět. Můžete si prohlédnout všechny objekty, s nimiž se při plnění úkolu setkáte a dodatečné informace si vytáhnout z palubního computeru. A pak hurá do boje.

Výhled z kabiny je docela velký. Vaše i nepřátelské lodě budí dojem, že grafik propadl ve škole z kreslení a tak si léčí komplexy navrhováním lodí zcela nesmyslných tvarů a barev. I zde platí ono zlaté „méně je někdy více". Že to omílám stále dokola: Jednoduché a unikátní Y-wingy, TIE bombery aj. působí oproti lodím tvaru štíra či rozšláplého slimáka daleko opra-

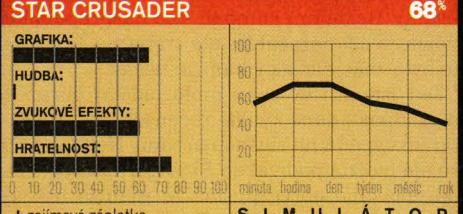
vdověji.

Uvnitř Vám k orientaci slouží tři docela dobře udělané monitory sledující stav poškození, rozmístění objektů kolem lodi atd. Udělané jsou možná až moc důkladně, poněvadž lze snadno létat pouze s pomocí radarů. Jinak si s palubním computerem autoři docela vyhráli, poněvadž můžete například měnit pořadí oprav jednotlivých součástek, posílat vzkazy svým i nepřátelským letkám, prohlédnout si mapu okolí atp. Místo těchto detailů možná mohl být kladen větší důraz na pohyb plavidla a grafiku. Největší rozdíl oproti TIE Fighterovi poznáte záhy po uchopení joysticku. Dojem reality, který se podařilo udělat LucasArts pomocí iluze setrvačnosti a dynamičnosti, zde zcela chybí. Let je strnulý a vůbec nepůsobí přirozeně. Fire raději nezkoušejte mačkat vůbec. Z děla vyletí jakési hranaté střely, připomínající ulomenou nohu od stolu. Další objekty ve vesmíru jsou buď příliš velké nebo příliš barevné nebo obojí.

Menu jsou podobná jako v ostatních sci-fi simulátorech, tj. hala se samočinně se otevírajícími dveřmi do různých sektorů. Je zde i tréninkový mód, který ovšem není zdaleka tak originální jako v... no, vždyť to říkám pořád - jako v TIE Fighterovi. Zvuky jsou vcelku dobré, přelet nepřátelského letadla kolem Vás působí velmi přirozeně. Celkově nelze říci, že by Star Crusader byla špatná hra. Naopak - je poměrně zdařilá, ale přišla trochu pozdě. V konkurenci s TIE Fighterem zkrátka neobstojí. Co dodat?

HAQUEL P. TICKWA

STAR CRUSADER 68%



+ zajímavá zápletka
+ strategická část
- grafika
- neoriginálnost

SIMULÁTOR	
TIE Fighter	82
Frontier	76
Wing Comader II	75
Star Crusader	**68**
Elite	57

Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, SB16 ASP, 2x CD-ROM. **Požadavky:** 386 DX, 2 MB RAM, CD-ROM. **Doporučeno:** joystick, 2x CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Gametek, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

PC

Lode Runner - návrat legendy

Kdo začínal na osmibitech, jistě zná Lode Runnera. Komu se po Lode Runnerovi stýská, bude jistě mile překvapen.

Dávno, pradávno, za starých dob Sinclairů a Cézedesátčtyřek, žil byl jeden človíček. Byl jednoduchý, hrubý, potrhlý (při chůzi trhal) a často i velmi bledý tj. málo barevný. Žil v takovém divném bludišti plném žebříků a plošinek a velmi si tam lebedil. Jeho nejoblíbenější zábavou bylo šplhat po žebřících nahoru a dolů, běhat po plošinkách, padat z velkých výšek a dělat proudy ohně, které vystřelovaly z jeho rukou, díry v podlaze. Někdy se však stalo, že se do bludiště vloudilo několik zlých mužíčků s cílem zabít našeho človíčka. Človíček si z toho nic nedělal. Nechal to na Vás a tak zlé mužíky snadno přelstil.

Jak šel čas, človíček stárnul a stárnul až umřel a většina z nás na něj zapomněla... Ne však firma Sierra On-line, známý to oživovač mrtvol (oživovač - ne omývač!). Sierra jednoho dne človíčka vzala, oprášila a vyléčila z jeho nemocí. Človíček rázem oživl, získal barvu, stal se jemnějším a ztratil svůj starý tik. Sierra mu postavila na 150 nových divných bludišť plných žebříků a plošinek a on si tam od té doby velmi lebedí. Ale určitě se někdy stane, že se do bludiště vloudí několik zlých mužíčků. Človíček si z toho nic nedělá. Nechá to opět na Vás...

Ano, ano, už je to tak. Naše stará dobrá Sierra oživila starý dobrý nápad staré dobré hry Lode Runner. Přišla s ním v novém kabátě sešitém z animací, hudby, efektů a několika nových nápadů. Nevím, zda je zapotřebí popisovat myšlenku Lode Runnera nějak blíže, neboť z úvodu této recenze a obrázků je asi poměrně jasná, ale jak říkávali naši dědové, jistota je sichr, a proto poslouchejte: (Co?! Nic neslyšíte!? Tak čtěte nahlas... Je to lepší?) Vaším úkolem je běhat s panáčkem po bludišti

sem a tam a sbírat hromady zlata, zlaté lebky, cihličky, mince a jiné předměty, které se tváří zlatě. Pokud je všechny posbíráte, otevřou se dveře do hyperprostoru a postavička proskočí do dalšího levelu. V této hrabivé činnosti Vám kromě morálních zábran brání hned dvě věci. Jednak nepřátelské osoby v kápích, které mají tendenci Vás sežrat (nikoli láskou) a pak také samo bludiště se svými pastmi a nástrahami. Pro příklad uveďme třeba neviditelná propadla, lep na podlaze, neprůchodná místa, která musíte rozstřelit, neprůchodná místa, která musíte provrtat a mnoho dalších. Promyslet cestu bludištěm je samo o sobě mnohdy pořádný oříšek, natož když máte v patách bandu hladových zakuklenců. Ovšem na druhé straně jsou zde i věci, jež Vám v řešení problémů napomáhají. Ať už je to vrozená schopnost Lode Runnera dělat do podlahy díry nebo ať to jsou vlastnosti předmětů, které můžete v bludišti najít. Opět několik příkladů: bomba, sbíječka, omamný plyn, past... Z toho všeho plyne, že jde vlastně o kombinaci logického myšlení se zručností v ovládání hrdiny, přičemž logická stránka věci převažuje.

Jak jsem již řekl, myšlenka Lode Runnera není nikterak nová. Bylo by asi zajímavé se podívat na to, čím chce Sierra nalákat potenciální hráče ke koupi této obnovené verze: Předně je to grafika. Deset skvělých backgroundů (tedy pozadí) se střídá na místech, kde byla v osmibitovém originále jen černá plocha. Postavičky jsou animovány snad až se zbytečnou pečlivostí a důrazem na detail. Přitom neztratily kouzlo starých her a stále ještě vypadají víc jako postavičky z plošinkové hry než jako James Bond, což je dobře. Náš hrdina však nejen běhá a šplhá, ale také líčí oka, střílí oheň a užívá nejrůznějších předmětů. Animování všech akcí se věnovali autoři se stejnou pečlivostí.

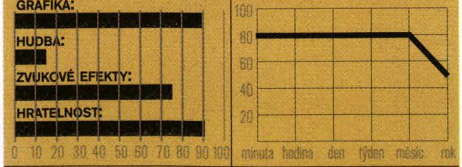
Kapitolou sama pro sebe jsou hudba a zvukové efekty. V souvislosti s tím Vám musím prozradit jednu hrůznou věc. Lode Runner běhá (Proč by neběhal, vždyť je to runner, ne?) (Ne!) (Aha, tak pardon. Ono to zas tak veselé nebude.), běhá, zkrátka běhá jen pod našimi oblíbenými Windows neboli Wokny. Proto ani nepřekvapí, že hudba každou chvíli vypadává, nemluvě o tom, že občas vypadává celá hra. Naštěstí to není žádná škoda (co se hudby týče), neboť 23 skladeb (v modech) je vesměs přišerných. Sierra se zřejmě snažila o originalitu, ale řekl bych že na nesprávném místě. Možná je to věc osobního vkusu, ale mě z těch melodií vstávají vlasy na hlavě, což k příjemnému hráčskému rozpoložení nepři-

spívá. Jinak je tomu se zvukovými efekty, které jsou vesměs velmi povedené a dobře vymyšlené.

Jak již bylo řečeno, Lode Runner obsahuje 150 nových levelů s řadou nových nápadů. Těch 150 levelů pochopitelně nemusíte procházet najednou, ale máte možnost si kdykoli uložit pozici. Stejně tak je nemusíte procházet postupně (koneckonců je nemusíte procházet vůbec). Pomocí funkce „Cheat" si skočíte kam chcete, bohužel přijdete o doplňkové scény. K dispozici je také builder vlastních levelů a hra dvou hráčů najednou. Zkrátka Lode Runner je doposud nejlepší odreagování pro Windows. Uživatelům tohoto skvělého grafického rozhraní vřele doporučuji.

Haquel P. Tickwa

LODE RUNNER 81%



\+ animace
\+ skvěle navržené levely
\- neoriginalita
\- hudba

ARCADE	
Lode Runner	81
Oscar	70
Zool 2	65
Jazz Jackrabbit	68
Carlos	25

Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1MB, SB16 ASP. **Požadavky:** 386 DX, MS Windows. **Doporučení:** SB, joystick, myš. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Sierra On-line, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

PC

Master of Magic

...aneb jak kouzelníci dostali chuť vládnout světu.

Bylo nebylo, za devatero procesory a devíti megabajty paměti, za horou harddisků a řekou monitorů (pochopitelně LCD) žil byl kouzelník. A nebyl sám. Bylo jich víc. A tihle kouzelníci se najednou rozhodli, že budou vládnout světu, že si jednoduše zahrajou na imperátory a krále. Každý dostal do vínku jedno město a něco peněz. Dál už bylo jen na nich, jak se zhostí svého úkolu a jak dlouho bude jejich vláda rozkvétající a prostým lidem oblíbená a svrchovaná.

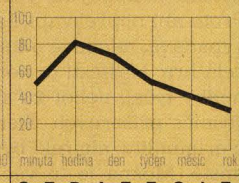
Jistě jste pochopili, že toto je jakýsi úvod k nové hře softwarového giganta Microprose. Tak co že nám to tentokrát naservírovali? Po jarním megaboomu s UFOny každý jistě očekává, že nová strategie bude opět něco extra. No, podívejme se hře na zoubek.

Po vkusně provedeném intru, kde jakási horda bytostí, zjevně potomků Šišounů z New Yorku, napadne hrad, který však obývá mocný mág. Když se jim podaří zbořit jedno cimbuří, mág se dopálí (doslova) a zničí šišouny několika dobře mířenými firebally přímo do obličeje. A pak již stačí odmáčknout tu správnou volbu a další minuty, hodiny, dny a roky strávíte dobýváním, kouzlením a rozvojem. Když si vyberete svého kouzelníka, začínáte s jedním městem a dvěma jednotkami kopiníků. Nicméně v brzké době získáte svého prvního hrdinu a vydáte se dobývat svět. Je však nutné dbát nejenom na postup svých jednotek, ale i na rozvoj měst. A tak rozestavíte tržiště, sýpky, zbrojnice a další stavby důležité pro infrastrukturu měst. Je nasnadě, že každá stavba přinese jiný ekonomický efekt pro vaši pokladnu, proto je dobré orientovat produkci měst vždy nějakým určitým směrem. Ve městech kromě staveb můžete též vyrábět nové jednotky. Jejich druh závisí na vybavení města, nicméně kopiníky a osadníky můžete vyrábět všude. Právě osadníci jsou velmi důležitá skupina, neboť s jejich pomocí zakládáte nová města. Protože svět, který byste měli dobýt, je tvořen mnoha ostrovy, budete také potřebovat lodě. Je dobré je stavět ve městech, která jsou na pobřeží, ostatně ve vnitrozemí by se vám to ani nemělo podařit. Města se tedy budou starat o finanční příjmy a zásobování obyvatelstva potravinami. Pokud v prvních tazích nepostavíte sýpku, mohou vám všichni pojít hladem, což se mi samozřejmě při prvním hraní podařilo. Brrrr, moc se omlouvám.

A co nám zatím dělají naše jednotky? Jednoduše pochodují či plují po mapě a snaží se dobýt všechno, co se dá. Kromě neutrálních měst též dobýváte zvláštní místa, většinou magického původu. Pokud vstoupíte na políčko, které je nutno dobýt, vaši průzkumníci vám nejprve prozradí, jaké bytosti by bylo potřeba porazit a vy ještě máte možnost cou-

MASTER OF MAGIC 71%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

+ mix více her
+ možnost výroby vlastních předmětů
- grafika
- celková pomalost hry
- HW nároky

STRATEGIE	
Warlords II	76
Master of Magic	71
Civilization	59
Warlords	50
Centurio	48

Testováno na: PC 386DX/40 , 8 MB RAM, Sound Blaster Pro.
Požadavky: PC 386, 4 MB RAM, 25 MB místa na HDD, myš.
Existuje na: PC. **Výrobce, rok:** Microprose/Simtex, 1994.
Testoval: Case.

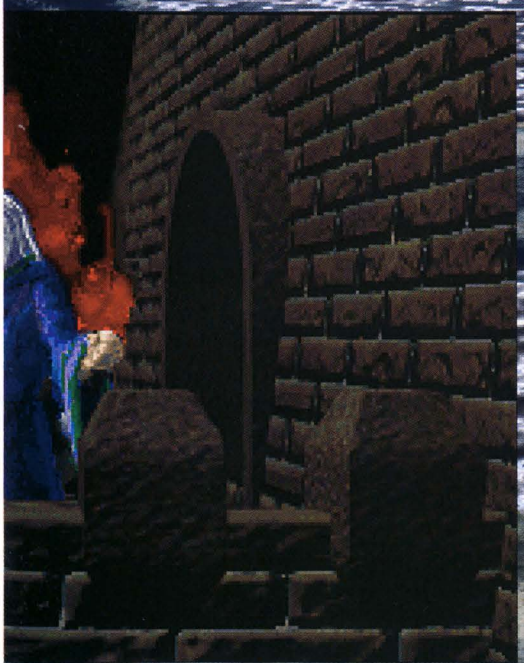
vnout. Když jste ale paličák a vstoupíte do boje, zjeví se vám vaše a nepřátelské jednotky. Pohled na boj se velmi podobá bojům ze hry Centurio a pokud si na ni nepamatujete, tak lze s trochou fantazie najít podobnost s UFOny, v isometrické 3D grafice jsou však jednotky menší, titěrnější. Prostředků k ovládání boje máte však nepočítaně méně, než u zmiňovaných UFOnů. V podstatě buď figurky posouváte, nebo kouzlíte, nebo bojujete. Nabízí se ještě možnost přepnout na automatické řízení boje či prchnout z boje. Nutno podotknout, že zkraje hry máte proti sobě takové protivníky, že je lepší svěsit ocas a diskrétně bojiště opustit.

Kořením hry je samosebou magie. Váš vybraný kouzelník po světě nepochoduje, nýbrž vysedává ve věži a zkoumá nová kouzla, popřípadě pomáhá s kouzlením v boji. Zkoumání kouzel probíhá tak, že si prostě z magické knihy zvolíte kouzlo a ono se za daný počet tahů vyzkoumá. Není možné si vytvářet vlastní kouzla, nicméně alespoň magické artefakty, které jsou velice cenné v boji, můžete vyrábět podle svých představ.

Myšlenka hry tedy není špatná, mix Civilizace a Warlordů se objevuje prvně (snad), co však hře vyslovně neprospívá je zpracování. No považte - grafika od dob Civilizace takřka nedoznala změn a občasné animované sekvence jsou méně než průměrné. Možná namítnete, že strategie nemusí mít špičkovou grafiku, dobře, beru, ale potom bych prosil trošku větší rychlost hry. Ta se totiž táhne jako hodně husty med. Jak jste možná postřehli, hra probíhá na tahy, takže to, že budete čekat při tahu soupeřů je logické. Proč však musím trávit nekonečné chvíle při vlastních tazích? Hudebně hra také nijak nevyniká, při pohledu na mapu se stále opakuje asi pětiminutová sekvence nenáročné muziky, změna nastane pouze při boji, kdy hudba trochu zrychlí. Pokud by autoři s takovýmto zpracováním přišli před dvěma lety, byla by to bomba. Takhle hra při porovnání s hi-res Warlordy II zapadává do šedi průměru. Takže z oněch roků a dnů strávených při této hře nakonec zřejmě zbydou jen hodiny.

Suma sumárum, hokus pokus, čáry máry se tentokrát moc nepovedly. Pokud patříte do skupiny obdivovatelů Civilizace a Warlordů, určitě si hru zahrajte a pak mě možná ukamenujete. (Tak spolubojovníci! V neděli ve 12.30 na Florenci a kameny s sebou -JKL.) Hra s tímto zpracováním však nemůže v dnešní době čekat obdivné vzdechy a eufo-rické výkřiky.

Case



PC, AMIGA

7 dní a 7 nocí

aneb Co týden dal....

DISTRIBUTOR

Hru 7 dní a 7 nocí si můžete telefonicky nebo písemně objednat na adrese:
Vochozka Trading
Dukelská 373
57201 Polička
tel.: 0463/22 373
Další informace o hře viz. inzerát str. 33

A máme to tady. Po docela oblíbené hře Tajemství Oslího ostrova nám firma Pterodon software předložila další originální adventuru s názvem 7 dní a 7 nocí (v dalším textu budiž její název zkrácen na 77).

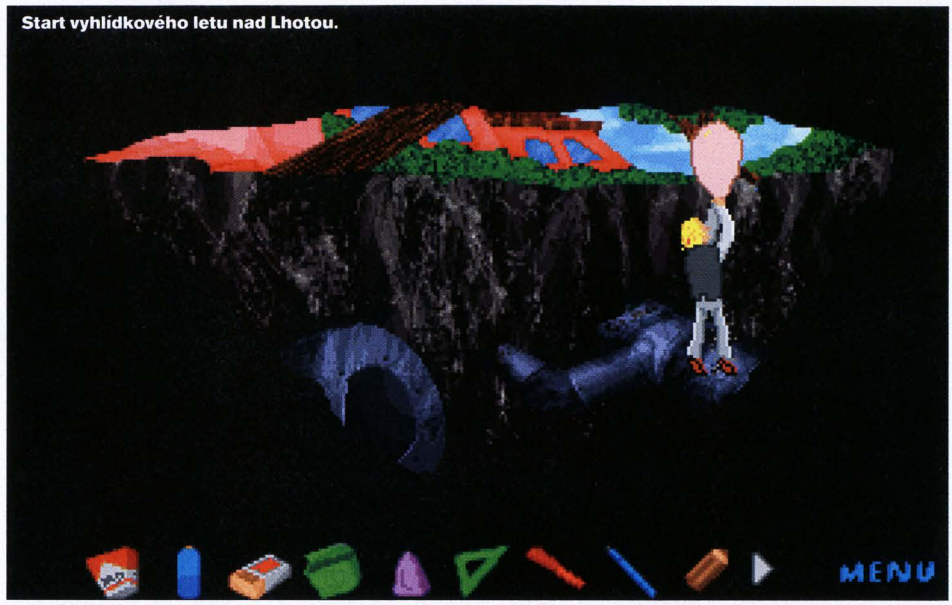
Hrobník je jako obvykle notorický alkoholik.

Já osobně jsem se na tuto hru velice těšil. Nejvíce mě zajímalo jak se tvůrci poučili z tvorby Oslího ostrova a jaký kvalitativní skok udělali při tvorbě hry 77. Nutno říci, že autoři neusnuli na vavřínech a jejich prvotina zřejmě zůstane skryta ve stínu jejich novinky.

Těžiště každé adventury tkví v jejím příběhu. Ten má 77 sice jednoduchý, ale poměrně originální a podle mého úsudku spolu s hudbou tvoří nejsilnější stránku celého projektu.

Starý a bohatý obchodník Jonathan Smith, otec sedmi dcer, musí náhle obchodně odcestovat ze Lhoty. Jeho strach o počestnost svých dcer mu nedovolí nechat je bez dozoru. Protože pořád prostoduše věří, že je ještě co hlídat, tak ve své naivitě požádá soukromého detektiva Vencu Záhyba, aby na jeho dcery dohlédl. Pokud vše proběhne k jeho spokojenosti, tak milému a zadluženému Vencovi vyplatí vysokou částku. Ten se ještě téhož večera nad půllitrem lahodného moku vsadí se svým kamarádem Fandou Kořenem o jeden lubr (místní měnová jednotka), že každá z dívek, které měl původně střežit, podlehne jeho osobitému šarmu.

Od této situace jejíž vše v rukou hráče, jehož úkolem je ztotožnit se s postavou zadluženého detektiva nevalné úrovně, pana V. Záhyba. A věřte, že to vůbec nebudete mít jednoduché, neboť scénárista připravil hodně chytáků, u kterých můžete na dlouho zakysnout. I když většina problému nemá racionální podklad (mršina psa jsa vstrčena do zásuvky elektrického vedení stane se elektromagnetem), lze na ně přijít (i když jen s vypětím všech sil). Některé akce jsou navíc podmíněné časem, takže se předmět, na kterém závisí další děj, se objeví třeba v koši na odpadky až v den, kdy ho budete potřebovat. Celý scénář hry na mě udělal dojem, že spíše než logika, je k úspěšnému řešení potřeba vytrvalost a kombinatorika (což mě vůbec nepotěšilo).



Start vyhlídkového letu nad Lhotou.

Některé animace doprovázející vaše snažení, nejsou zrovna nejdokonalejší...

Způsob komunikace s ostatními postavami je zcela shodný s Oslím ostrovem, tj. odehrává se v podstatě nezávisle podle vámi určených témat. Nejrůznější vtípky a narážky, kterými jsou rozhovory prokládány, sice dobře korespondovaly s celým příběhem, ale na mě působily většinou rozpačitě (asi nemá ten správný smysl pro mokrý humor).

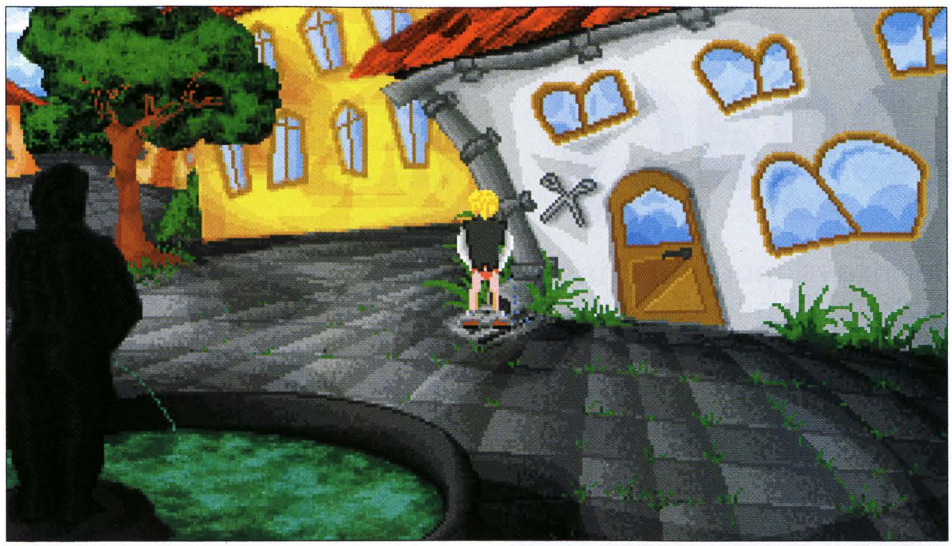
Když mě Karmína vyhodila dveřmi, byl jsem nucen vrátit se oknem.

Pokud se vám podaří přejít všechny nástrahy připravené autory programu, dostane se vám odměny v podobě skvělého outtra, které překvapivě rozuzlí zamotaný příběh točící se kolem sedmi sester (více vám prozradí obrázky) a dá vám zapomenout na svízele se získávání stolubrovky ze žaludku lva, opravou vodovodního rozvodu v hotelu či s přípravou dortu pro Karmínu.

Grafická stránka hry je dobře provedena a velice pěkně dokresluje prostředí malé vísky Lhoty, ve které se celý příběh odehrává. Nejlépe jsou asi zpracované backgroundy jednotlivých scén, které jsou nakresleny v comixovém stylu a podobně jako příběh jsou inspirovány slavnou sérií adventur Larry od firmy Sierra-on-line. Bohužel se to již nedá říci o jednotlivých postavách, jež v této hře vystupují. Všechny postavy jsou nakresleny trochu jednoduše a jejich animace (pokud se vůbec nějak hýbají) nedosahují kvalit her předních světových výrobců. I když se sluší podotknout, že od Oslího ostrova se grafik hodně vypracoval a Venca Záhyb je rozpohybován o hodně lépe než jeho soukmenovec Gajbraš.

Animace jsou udělány hodně zjednodušeně a stejně jako zvuku jich je hodně málo. Většina postav, na které narazíte, strnule stojí a bez jakéhokoliv pohybu s vámi hovoří (světlou výjimku tvoří především holič, který ani chvilku nepostojí). Také většina akcí je místo animace doprovázena pouze textem.

Největší radost mi udělala hudba, která je naprosto perfektní a v ničem nezaostává za mnohem slavnějšími projekty. Hudební doprovod má pouze jednu slabou stránku. Jestliže se v místnosti zdržíte déle, než je stopáž skladby, která doprovází



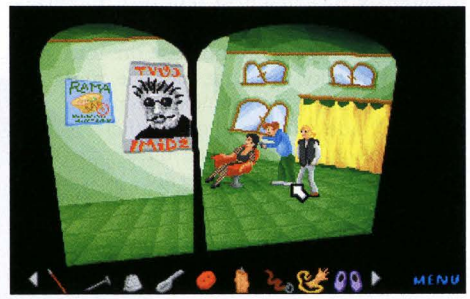
danou scénu, tak se rozhostí trapné ticho, které je přerušeno až vstupem do další lokace. Naštěstí se v jednotlivých zákoutích Lhoty nezdržujete příliš dlouho a jste nuceni neustále mezi nimi pendlovat, takže tento nedostatek nenarůstá do hrozivých rozměrů.

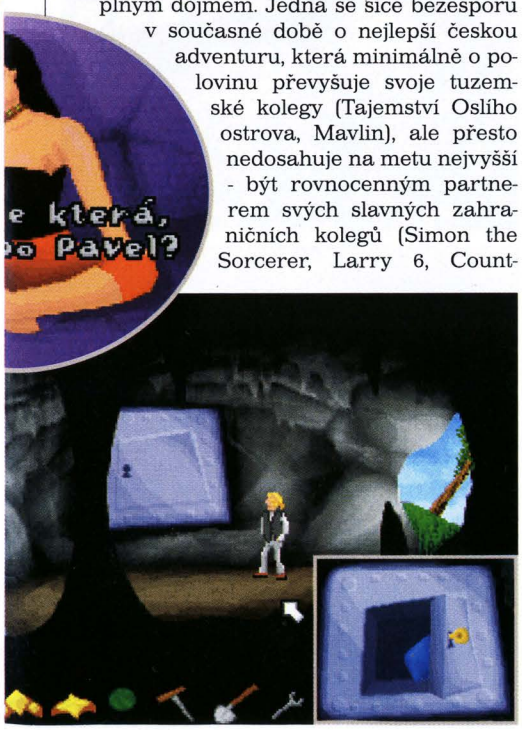
Daleko hůře jsou zpracovány zvuky, které doprovázejí některé činnosti na obrazovce. Jejich největší slabinou je jejich počet. Respektive jejich nedostatek. Zvuků se totiž hře 77 naprosto nedostává. Navíc pokud už nějaký ten zvuk uslyšíte (řev lva, otvírání dveří, rachot rumpálu a na další si již nevzpomínám), tak jeho kvalita je spíše nízká.

Oproti Oslímu ostrovu zmizely ikony činností, které se mohly v dané situaci provádět, a nahradila je jednoduchá šipka (obdobně tomu bylo i v adventuře Legend of Kyrandia), jež obstarává všechny činnosti spojené s postavou. O příhodnosti tohoto způsobu ovládání rozhodnou především uživatelé, ale podle mého názoru je toto řešení příliš prosté a trochu hru zjednodušuje a ochuzuje.

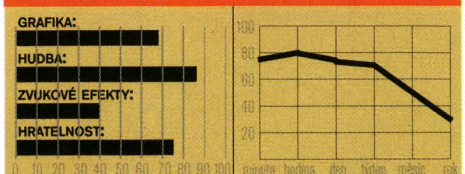
Celá hra na mě působí poměrně rozporuplným dojmem. Jedná se sice bezesporu v současné době o nejlepší českou adventuru, která minimálně o polovinu převyšuje svoje tuzemské kolegy (Tajemství Oslího ostrova, Mavlin), ale přesto nedosahuje na metu nejvyšší - být rovnocenným partnerem svých slavných zahraničních kolegů (Simon the Sorcerer, Larry 6, Countdown...). Přes všechny svoje výtky bych tuto hru všem doporučil, protože 77 si vaši pozornost určitě zaslouží.

GENAGEN ■





7 DNÍ A 7 NOCÍ **71%**



+ výborná hudba
+ nízká cena
- chudý rejstřík zvuků

ADVENTURE	
Simon the Sorcerer	89
Larry 6	78
7 dní a 7 nocí	**71**
Larry 5	64
Mavlin	11

Testováno na: 486DX/40, grafický VLB akcelerátor Cirrus Logic 5428, 4 MB RAM. **Požadavky:** 386SX/16, VGA, 2 MB RAM. **Existuje na:** IBM PC, Amiga. **Výrobce, rok:** Pterodon Software, 1994. **Zapůjčil:** Vochozka Trading, Testoval: Genagen

C64

Brain Spasm

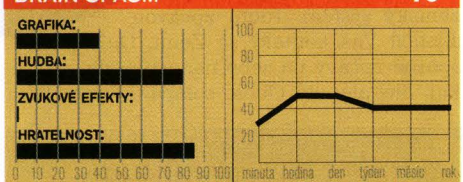
...ach zase ta mozková křeč!

Tak máme na světě zase o jednu československou hru navíc. A jak už sám název napovídá, půjde tentokrát o hru, kde budete muset trochu zapojit svoje mozkové závity. Je sice pravda, že nápad to není zas tak originální, ale nové zpracování a slušná hudba řadí Brain spasm mezi ten lepší průměr logických her. Dost řečí - raději přejdu k tomu, co je vašim úkolem.

Určitě jste už hráli hru, kde jste měli na obrazovce různě rozházené hrací kameny (ať už různobarevné nebo s různými symboly) a vašim úkolem bylo spojit tyto kameny, které pak zmizely. Tak to pokračovalo, dokud jste „nezrušili" všechny kameny v hracím poli - a pak další level, a tak dále. Brain Spasm má s těmito hrami mnoho společného - taky tu musíte postupně rušit kameny se stejným symbolem, ale na rozdíl od výše uvedených vám kameny neustále přibývají na okrajích hracího pole a pokud zaplní všechny okraje, hra končí. Aby to nebylo zase tak jednoduché, objevují se uvnitř hracího pole kameny, s nimiž nemůžete vůbec hnout a které se po chvíli přemístí na jiné místo (tyto kameny mají symbol diamantu). A ještě je tu rychlost vznikání nových kamenů. Ta se samosebou s rostoucími levely zvyšuje. Příjemnou zábavu!

WILY ■

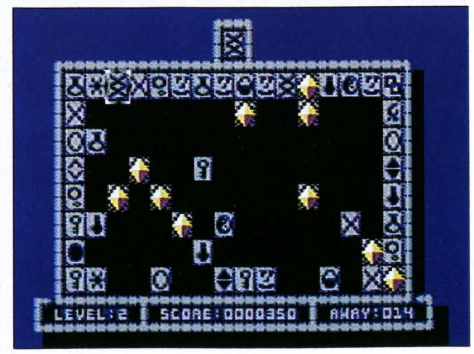
BRAIN SPASM **76%**



+ slušná hudba
+ další domácí produkt
- málo originální

HŘÍČKA	
Orb	85
Battlechess	80
Amöba	77
Brain Spasm	**76**
Queens	65

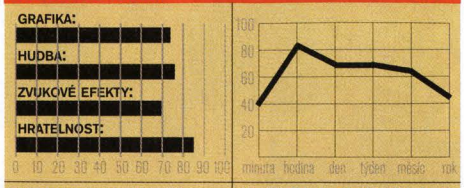
Testováno na: C64. **Požadavky:** C64. **Existuje na:** C64. **Výrobce, rok:** 59 production, 1994. **Hru zapůjčil:** Citadel fan club. **Testoval:** Wily



PC

Alien Legacy

ALIEN LEGACY 76%



\+ velmi dobrá hratelnost
\+ propracovaný příběh
\- absence pořádného intra
\- špatná grafika

STRATEGIE

Outpost	83
Simcity 2000	81
Alien legacy	76
Reunion	70
Duna II	65

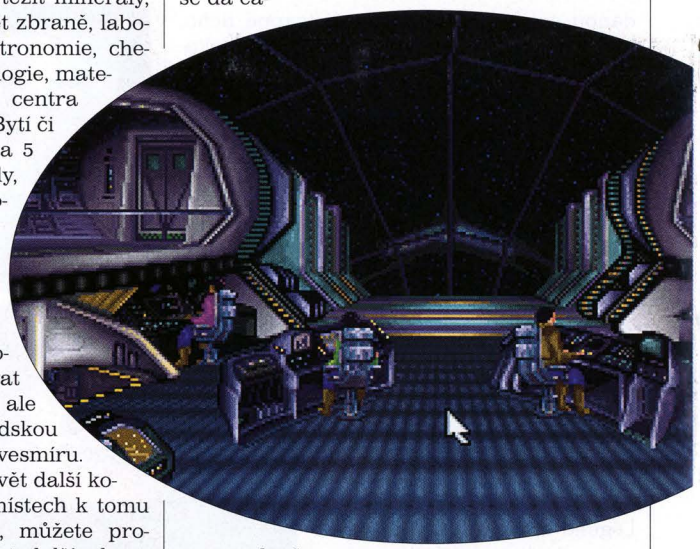
Testováno na: PC 386DX/40, 4 MB RAM, Sound Blaster 16. **Požadavky:** 386, 4 MB RAM, 23 MB HD. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Dynamix, 1994. **Testoval:** Muddok

Zhruba před 15 miliardami let pravděpodobně nastal v prostoru výbuch - tzv. velký třesk. Tím to všechno začalo. Nějakou dobu na to (asi před 4.5 miliardami let) vznikla Země. Na Zemi vznikl život a posléze i lidstvo. Památného roku 1957 se k nebi vznesla první družice sovětské výroby. Tím začala nová epocha lidstva - lety ke hvězdám...

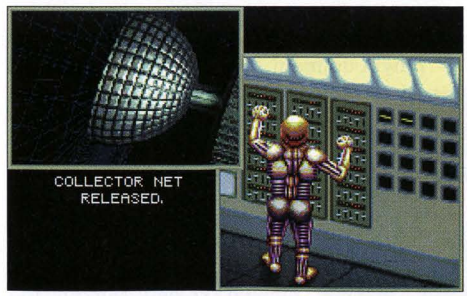
Roku 2118 startuje první kosmická loď určená ke kolonizaci planet. Loď, jež se zove Calypso, obsahuje několik tuctů kolonistů (přesně 8 333 tuctů) a zásoby nezbytných surovin. Kapitánem a mužem, který se zapíše zlatým písmem do historie lidstva, není nikdo jiný než Vy. Váš cíl, Beta Caeli, je ještě nesmírně vzdálený, když začnou na Calypso dorážet neveselé, ba přímo frustrující zprávy. Ad primo - 17 let po Calypsu vyrazila nová kolonizační loď třídy Oděsa U.N.S. Tantalus (United Nations Security Council - Rada Bezpečnosti Spojených Národů), která pojme asi 4 000 lidí a úměrně tomu surovin, ale především dorazí o 21 let dříve. Ad secundo - flotila pozemských vesmírných lodí se utkala v hvězdném systému Alfa Centauri se zdejší populací - tzv. centuriány. Zpočátku vítězila, nicméně náhle na Zemi došla zpráva, že flotila byla zničena. Poslední zpráva, která přichází roku 2150 na Calypso, je značně útržkovitá a vesměs znamená, že centuriáni prorazili defensivní pozemský systém. Touto zprávou skončil Váš kontakt se Zemí. Další špatné zprávy na sebe nenechají dlouho čekat. Na planetě Gaea, solární systém Beta

Caeli, není po vzkvétající kolonii ani památky. Na místě jsou pouze zdevastované trosky staveb. Na troskách bývalé kolonie je třeba nejdříve vybudovat pomocí robotů domov pro kolonisty. Po té vystavět energetické centrum, továrny, laboratoře. Tyto stavby se dají ještě vylepšovat, bourat etc. Různé stavby slouží k různým účelům - v továrnách se dají těžit minerály, stavět letadla, roboti a vyrábět zbraně, laboratoře slouží k výzkumu (astronomie, chemie, elektroniky, geologie, biologie, matematiky, fyziky), energetická centra slouží k (hádejte k čemu) etc. Bytí či nebytí vašich kolonií závisí na 5 artiklech. Těmi jsou minerály, energie, životní podpora, roboti a lidé. Dbejte na to, aby ve všech koloniích bylo vždy všeho dostatek. V předchozích větách jsem se dostal k jedné veledůležité, nezbytné a závažné věci. Vaším posláním totiž není jen udržovat kolonii na Gaee, ale rozšiřovat lidskou rasu po vesmíru. Můžete stavět další kolonie na místech k tomu vhodných, můžete prozkoumávat další planety a na nich také zakládat kolonie, můžete budovat orbitální stanice, které bohužel nejsou soběstačné, neboť se jim nedostává minerálů. A tím jsem se dostal k další věci. Pomocí svých raket můžete rozvážet artikly na různá místa a co je na tom nejbáječnější, můžete zakládat pravidelné linky mezi koloniemi. Princip je jednoduchý - kolonii XY se nedostává robotů, ale těží větší množství minerálů než potřebuje; orbitální stanici YZ postrádá minerály a vyrábí více robotů. Stačí založit linku, která bude vozit minerály z XY na YZ a zpátky roboty z YZ na XY a je po problému. Raketě ještě můžete určit, kolikrát má danou cestu vykonat (pokud tak neučiníte, raketa bude oscilovat mezi XY a YZ stále).

S raketami se dá vůbec dělat spousta věcí. Lze je poslat ke vzdáleným tělesům na průzkum (závisí na palivu a rychlosti lodi; obojí se dá čas-



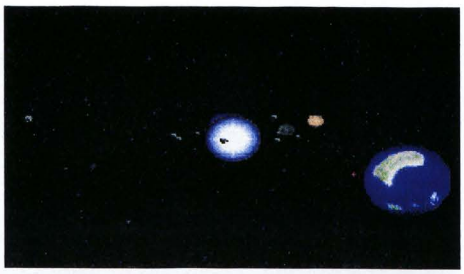
sem vylepšovat vynálezy), lze je posílat na speciální mise a je možno je využít k výzkumu povrchu planet. Povrch každého objektu je rozdělen na mnoho sektorů, každý z nich je možno pro-



CD32

Deep Core

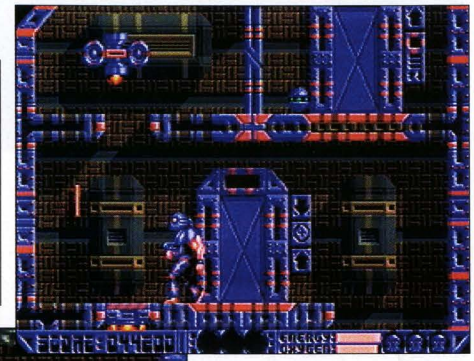
Klasická situace. Do atmosféry Země vstoupila neznámá loď. Přítomnost dalších lodí zaznamenaly hydrometeorologické družice, více informací se získat nepodařilo. Po chvíli bylo zjištěno přistání těchto plavidel. Vypadá to na velké problémy, neznámé objekty totiž přistály v oblasti Indického oceánu. Je to na vás se s nimi vypořádat...



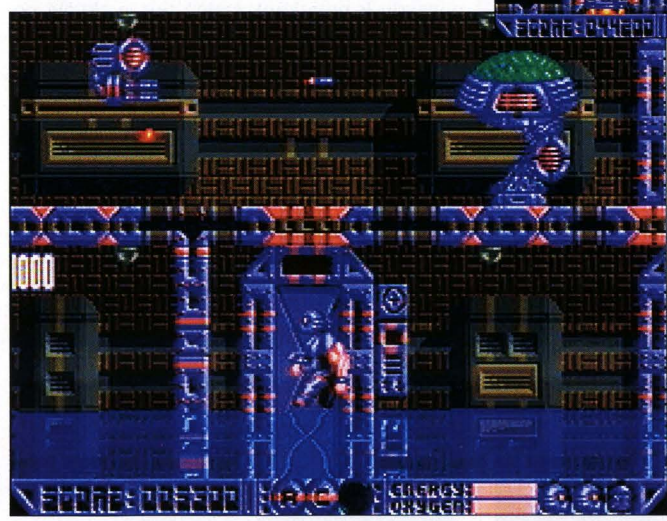
zkoumat, přičemž se zde téměř vždy nalézá množství surovin a věcí. Tato část hry, kdy osobně ovládáte raketu je graficky nezvládnutá (povrch skoro všech planet je stejný a občas se objeví symbol různého předmětu, který seberete), raketa se ovládá do 3 směrů (vlevo, vpravo, rovně). Kdo si chce na vlastní kůži vyzkoušet střelbu laserem či bombardování, má zde příležitost. Rozhodně však nebudete trpět nicnedělaním. Brzy se objeví nové nemoci, kontaktujete jiné vesmírné civilizace, nebudete vědět, co vynalézat dříve, přijdou první ozbrojená střetnutí, problémy s neznámou rasou, nepřející si ve vesmíru jiného inteligentního života, diplomatická jednání, nalezení zvláště zajímavého předmětu na vzdálené planetě atd. Škoda jen, že celá hra je tak nějak graficky odfláknutá či nezvládnutá, kolonie vidíte ve standardním 2D pohledu a jsou velmi nepřehledné, prakticky chybí intro (pokud nepočítám několikavteřinovou sekvenci buzení z hibernačního spán-

ku), poměrně slušné jsou animace, ale není jich příliš mnoho. Ozvučení je průměrné. Celá hra se dá velmi snadno a prakticky ovládat, i když, je-li více kolonií je trochu zmatek. K dispozici máte naštěstí několik poradců, kteří vás povedou od samého začátku za ručičku a budou vám radit, co máte dělat. Celkově řečeno, firmě Dynamix se vydařila nadprůměrná strategie s vynikajícím příběhem a s mnoha možnostmi.

Muddok



Koho napadá podobnost s hrou Ufo: Enemy Unknown je bohužel na velkém omylu. Deep Core (DC) totiž nemá s touto skvělou hrou ani zbla společného (a to už je co říct). Podobnost se musí hledat úplně jinde a to v oblasti arkád. DC totiž nejvíce připomíná skvělou arkádu Gods. Ačkoliv kvalit Bitmapácké hry nedosahuje, zas tak nepovedenou hrou DC není. Stejně jako v Gods i zde je vámi ovládaná postavička poměrně velká vzhledem k jiným hrám podobného typu. Stejně tak podobné jsou i různé ikony, které vám po sebrání přidají (nebo i uberou) energii, kyslík (o tom až za chvíli), různé klíče či zbraně. Potud podobnost s Božskou arcadou. Rozdílem je už prostředí, ve kterém se pohybujete, z mýtického světa legend se přesunete do podmořského světa blízké budoucnosti. Z toho vyplývají další změny. Samozřejmě to je modernizace vaší výzbroje. Místo nožů, mečů a seker se zde setkáte s laserovými či plasmatickými puškami apod. Modernizace doznali i vaši nepřátelé. Více či méně humanoidní protivníci se proměnili v kovová monstra. Další změnou je již zmiňovaný kyslík, vzhledem k podmořským prostorám, ve kterých se pohybujete, je to docela logické. To sice trochu zrealističťuje hru a zlepšuje atmosféru, ale zároveň zvyšuje obtížnost. Kyslík se dá samozřejmě doplňovat sebráním speciálních ikon, ale těch není moc. Zvláště potěší, když vás někdo vyruší a vy musíte od počítače na chvíli odejít (i to se stává). Jelikož hra nejde zastavit či paus-nout, při návratu zjistíte, že vám hrdina trochu zmodral a jestli máte poslední život a kyslík nikde poblíž



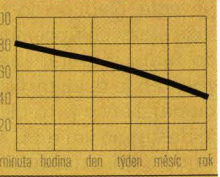
není, můžete si to rovnou hodit. (Já jsem hodil 45 metrů -ml-)

Takže abych to nějak shrnul, graficky na tom jsou Gods lépe, zde je grafika taková nemastná neslaná, prostě nuda. Zvukové efekty zde také nejsou nic moc, řekněme ucházející. S hudbou se autoři také moc nevytáhli, hraje jen u úvodní obrazovky. Takže sečteno a podtrženo, Gods jsou už přes dva roky staré, ale tuto hru převyšují po všech stránkách. Autoři mohli kapacitu CéDéčka využít daleko lépe, a když DC hrou špatnou není na Gods: Into the Wonderfull prostě nemají.

Lewis

DEEP CORE 70%

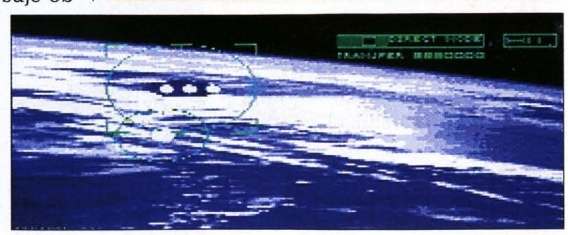
GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ docela zábava
+ slušná arcade
- tradičně nevyužitá kapacita CéDéčka
- nic nového

ARCADE	
Gods	81
Second Samurai	77
First Samurai	73
Deep Core	70
Zool 2	65

Testováno na: CD32. **Existuje na:** CD32, Amiga. **Výrobce, rok:** ICE, 1993. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Lewis



CD32, AMIGA, PC

Simon the Sorcerer

Staronová adventure jako předkrm před příchodem jejího pokračování.

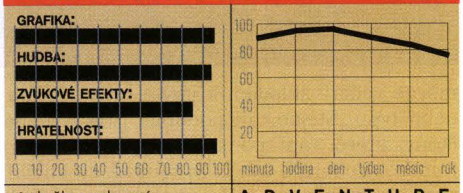
Možná se teď asi divíte, proč se znovu zmiňuji o starší hře, navíc když její pokračování je již na spadnutí. Důvod je prostý, Simon je jednak suprová hra a zaslouží si více než dva sloupečky a jednak CéDéčková verze obsahuje jednu podstatnou změnu, která dělá ze skvělé adventury hru ještě lepší. Asi se ptáte, jaká že to je změna. Podobně jako v případě CéDéčkové verze Larryho 6 je Simon také namluven. A samozřejmě nejen on. Konečně tak můžete toho 14ti letého nezbedu slyšet na vlastní uši. A vrátím se opět k Larrymu 6 CD, Haquel uvedl, že CD verze dělá z Larryho pařanský sen, co potom dělá z CéDéčkového Simona? Asi megapařanský sen nebo hyper-ultra-maxi-super-vysmahlej-the best-éňoňůňo-coolbomba sen. Tím jednoduše naznačuji, že tahle předělávka z floppy na CD se víc než povedla. Nebudu se zmiňovat o příběhu, protože story chlapce, který se hyperprostoroval do fantasy světa, zná asi každý a kdo ji nezná, ten je drajikaréš (a ať si najde, co to znamená). Navíc je tu i kompletní intro, která bylo dostupné jen u PC verze, ale ještě k tomu je samozřejmě mluvené. Ostatní věci zůstali nezměněné. Více méně, protože CD Simon je samozřejmě v AGA grafice, takže ne AGA amigisti budou navíc ještě okouzleni grafikou. Ale hlavní předností je samozřejmě mluvení. Pár lidí mi tvrdilo, že Simon není namluven moc dobře, ale naštěstí tomu tak není. Jedinou výhradu mám k namluvení hlavního hrdiny, tedy Simona. Přeci jenom by asi bylo vhodnější namluvit -nácti letého hrdinu přibližně tak starým klukem, zde je bohužel namluven dospělým hlasem, což působí poněkud nepřirozeně, ale to se dá snadno přehlédnout. Namluvení všech postaviček staví tuto hru úplně někam jinam. Už tak skvělá atmosféra se ještě zlepší. Je v tom ovšem jeden háček, skvělá zábava to bude jen pro ty, kdo hovoří trochu slušně anglicky. Obtížné to sice příliš není, ale jsou tu výjimky. V pohodě je rozumět všem lidem, ale s ubýváním lidské podoby a IQ klesá i srozumitelnost. Například u takového draka nebo ďábla to jde, ale s takovými termity to už je horší. Jak ale říkám jde to zvládnout, čeká vás pak daleko větší zábava. Třeba rozhovory s „moudrou" sovou jsou absolutně bez chyby. Její problémy se slovy jsou opravdu k popukání, stejně tak je skvělé poslouchat rozhovor prodavačů v obchodě. I když i v nenamluvené verzi to byla zábava, intonace řeči tomu dodává tu správnou příchuť.

Zkrátka pokud uvažujete o koupi nějaké nové hry pro vaší Amigu CD32, nesahejte po suchých předělávkách jako Superfrog či Alien Breed, nýbrž bez váhání sáhněte po této hře. Podle mě je Simon the Sorcerer nejlepší hrou na tento počítač a jednou z nejlepších her vůbec.

LEWIS

P.S. Kdybyste náhodou nevěděli, tak drajikaréš nic neznamená, stejně jako ten, kdo Simona nezná.

SIMON THE SORCERER 90%



+ skvěle namluvené	
+ skvělá grafika a animace	
+ skvělá hratelnost	
+ všechno skvělé	
- nic mě nenapadá	

ADVENTURE

Larry 6 (CD)	93
Simon the Sorcerer (CD)	90
Beneath a Steel Sky	85
Simon the Sorcerer	83
Universe	73

Testováno na: CD32. **Existuje na:** CD32, Amiga, PC. **Výrobce, rok:** Adventure Soft, 1994. **Zapůjčil:** Prington. **Testoval:** Lewis

CD32, PC

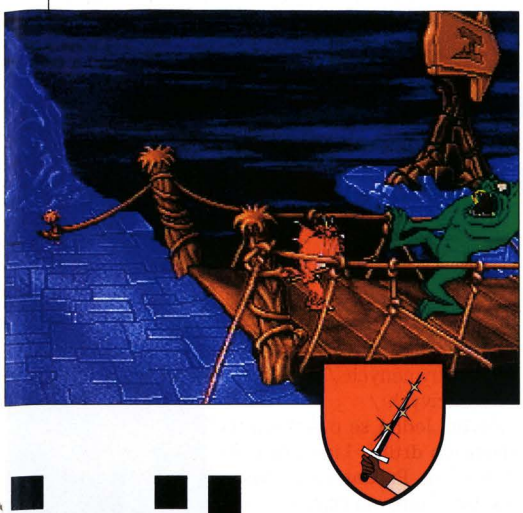
Litil D

Dobrodružství ďáblíka Mutta

Ano je to tak, podivná hra s ještě podivnějším názvem zavítala i mezi nás amigisty a to hned v CéDéčkové verzi (sice jenom v této verzi, ale lepší Litil Divil na CéDéčku než Stíny Noci na disketách) (a lepší Stíny Noci na disketách než drátem do voka -JKL). Na PC jsem tuto hru neviděl, takže srovnávat bych mohl jen dle několika obrázků.

Tak tedy, Litil Divil je skvělá hra v originálním provedení. To vám toho asi moc neřekne, a proto vám trochu přiblížím děj. Mladý ďáblík Mutt je vybrán na cestu za Tajemnou Pizzou (hon za pizzou sice moc originální není, ale čtěte dál). Cesta vede samozřejmě podsvětím, konkrétně Labyrintem Chaosu, přes spoustu pastí, soubojů a logických hádanek. Tím jsem i naznačil typ hry. Jedná se o kombinace akce a logických hádanek, a to velice dobře provedenou kombinaci. Obtížnost je totiž tak akorát na hranici mezi docela obtížnou a pěkným humusem, myslím, že jsem to dostatečně vysvětlil. Teď k těm akcím. Jsou různého typu od souboje tyčí (vs. obr s kyjem), karate + špendlík (vs. sumista) či srpování se závěrečnou potvorou každého levelu, přes přeskakování děr a uhýbání různě šlehajícím plamenům, po zašlapávání malých pavoučků a sprejování přerostlého hmyzu. Vidíte, že nabídka akcí je velice pestrá. S těmi hádankami je tomu podobně, ale hůře se popisují, takže mi prostě musíte věřit.

Nyní jste asi nažhavení na docela nápaditou podívanou, otázkou je její technické provedení. Nebudu vás dlouho napínat, je skvělé. Začněme třeba grafikou, ta je přímo pohád-



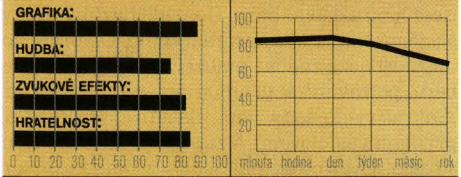
ivil

čeká nyní již i na vás.

ková, resp. pekelná, fakt super. Díky skvělé grafice se můžete těšit ze suprových animací. Když pominu takové ty obyčejné jako třeba skákání či souboje, zbyde tady spousta dalších. Zvláště potěší takové vedlejší animace, když se nabodnete na šip, dostanete 220 V (možná víc, nemohl jsem najít voltmetr), dostanete pěstí apod. Suprová animace je když skončíte. Nejprve vás seřve Lucifer (nebo generální tajemník pekla, říkejte si tomu, jak chcete) a potom vás čeká mučeníčko. To by ještě šlo, ale způsob toho mučení se mění, jednou to je železná panna, podruhé švédská bota apod., prostě super. Zvuky jsou také na úrovni, Muttovy výkřiky při nevyhnutí se pasti nebo jeho věčné hudrování stojí za to. Pekelná hudba dobře doplňuje atmosféru, takže taky O.K.

Co bych ještě k této hře dodal? Třeba, že si můžete v určené místnosti uložit pozici, abys-

LITIL DIVIL 86%



+	
+	skvělá grafika
+	výborné a humorné animace
+	zábava
-	občas trochu moc obtížné

AKČNÍ HŘÍČKA

Litil Divil	86
Goblins 3	82
Goblins 1	71
Goblins 2	65

Testováno na: CD32. **Existuje na:** CD32, PC. **Výrobce, rok:** Gremlin, 1994. **Testoval:** Lewis

te nemuseli začínat od znova. Ale hlavně si seženĕte pevné nervy, jinak brzo chytnete nerva a začnete mít destrukční náladu (u mě to odnesl jeden porcelánový servis, deska Pepy Melena a jedna Barbína). Pokud jste trpěliví, máte rádi logické hádanky a nepohrdnete trochou akce, pak tuto hru vřele doporučuji. Je to jedna z nejlepších her na CD32.

LEWIS

ATARI ST, PC

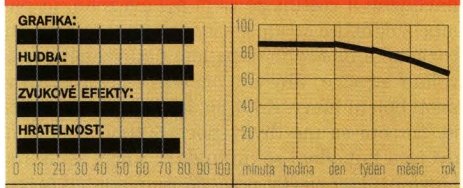
Magic Boy

V těchto, pro nás ST-čkáře, pohnutých dobách se z temných mračen snesl nový hráčský sen a zázrak a tím se stala právě recenzovaná hra Magic Boy (divné, že?).

Po nahrání na obrazovku naskočí výborně nakreslený nápis - Magic Boy (taky divné, že?) a začíná dunět perfektní hudba (do třetice divné, že?). Mačkám tlačítko na joysticku a rozjíždím hru. Když vidím, co je to za typ, jsem trochu zklamán. Myslím si: „Zase nějaká přiblblá arkáda, kterých jsou stovky“, ale opak je pravdou. Toto dílko je opravdu SUPER. K tomuto názoru mě dovedly nejen faktory jako je spousta barev, nádherná grafika, perfektní zvuky a špičkový scrolling, ale i úžasná hratelnost a roztomilost.

A o co tedy jde? Se svým hrdinou (no to snad ne, vždyť je to malý kluk) procházíte spoustu 2-D světů, které se dělí na mnoho levelů. Cílem v každém levelu je různé živočichy a nebýt zabit (hra je to sice roztomilá, ale vraždí se všude). Já sám jsem se dostal pouze do třetího světa, kde jsem také skončil a tudíž vám mohu přiblížit pouze první tři.

MAGIC BOY 80%

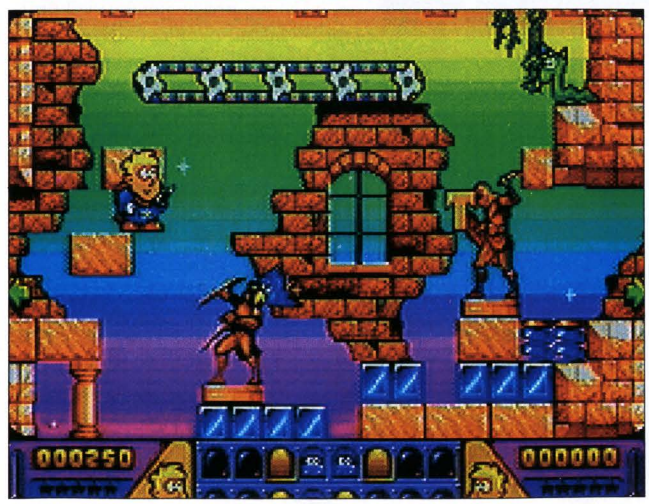


+	
+	grafika
+	hudba a zvuk
+	hratelnost

ARCADE

Magic Boy	80
Magic Pockets	75
Gods	71
Fire and Ice	70
Eric	60

Testováno na: ATARI STE. **Požadavky:** ATARI ST, min. 1 MB RAM. **Existuje na:** ATARI ST, AMIGU. **Výrobce:** Empire, 1993. **Testoval:** AZIREK



V prvním, který se mimo jiné jmenuje Sand land, střílíte a chytáte různé vymyšlené, lezoucí, létací a všelijak se pohybující potvůrky. Ve druhém, Wet world, se ocitnete pod hladinou moře a lovíte všelijakou mořskou havěť - žraloky, kraby, ústřice (mňam.....#$*! - a je po vydavateli, ne, to byl vtip) a velké množství dalších, pro nás suchozemce, podivných tvorů. Třetí svět zvaný Plastic land je mnohem roztomilejší, protože se v něm snažíte polapit různé plastikové hračky a plyšová zvířátka (no co vám budu povídat, každý z nás, když byl malý, tak si s tím hrál, ne? Néé, tak dobře, ovšem někteří z nás si s tím hrají dodnes, že?) (Jak to víš? -ml-). Tak to je tak všechno, co do obsahu.

Technické zpracování je na úrovni. Spousta barev, sprítů, perfektní animace, grafiky, zvuků a hudby mluví téměř za vše. Jak jsem již uvedl na začátku recenze, je tato hra opravdu dobrá a vystačí na pár dní dobré zábavy a doporučuji ji každému ST-čkáři.

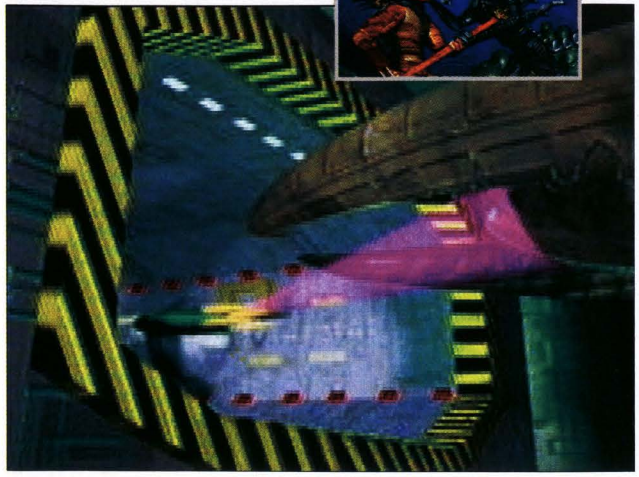
AZIREK

ATARI JAGUAR

Alien vs Predator

Zubatá smrt se vrátila

Probouzím se z dlouhého spánku a příšerně mě bolí hlava. Asi jsem přebral sedativa na spaní. Když trochu povolí migréna, pomalu se rozpomínám, kde se to vlastně nacházím a zjišťuji, že jsem byl uvězněn na palubě koloniální kosmické lodi za neuposlechnutí rozkazů a následné napadení nadřízeného. Zavolám strážce, aby mi přinesl kafe a prášky proti bolení hlavy. Když se delší chvíli nic neděje, zmocní se mě divný pocit. Zkouším otevřít dveře a kupodivu se mi to daří. Vlasy se mi na hlavě hrůzou zježily poté, co jsem spatřil to, co se za nimi nachází. Roztrhané tělo hlídače v tratolišti krve! „Co ho jen mohlo, proboha, takhle bestiálně zmasakrovat?" bleskne mi hlavou. Náhle se mi zvedl žaludek a tiše zvracím do kouta. Po chvilce získávání ztraceného klidu ohledávám zohavené tělo. Obrovský otvor v břiše a příšerný výraz ve tváři plný bolesti a strachu. Vedle se povaluje strážcova zbraň - brokovnice vzor Remington 870 expres magnum. Rychle zjišťuji, kolik je v ní nábojů - zásobník plný, chudák chlap nestihl ani vystřelit. Prohledávám jeho kapsy a nacházím ID kartu a krabičku nábojů. „Taky se hodí. Postupně prozkoumám loď a pokusím se spojit s ostatními, abych se dozvěděl, co se vlastně stalo. Ale zajímalo by mě, jak se ten nebožák dostal k té ID kartě. Když už ji mám, tak ji vyhazovat nebudu" uvažuji o dalším postupu. Projdu část lodi a všude vidím hrozný nepořádek. Přicházím ke dveřím od obytného komplexu, jedním nacvičeným pohybem odjišťuji brokovnici. Ozve se výhružné cvak-cvak. Otevírám dveře a v rohu obytné kóje si všímám příšerného stvoření hodujícího na lidském těle. Všude je plno krve a slizu. Bestie, jakmile mne spatřila, se otočila směrem ku mně. Zpozoroval jsem čtyři řady obrovských zubů, které se zaleskly ve svitu osvětlení. Z tlamy odkapával nechutně páchnoucí sliz. Zamířil jsem zrůdě na hlavu a stiskl spoušť. Na Zemi by jeden výstřel z této zbraně porazil snad i slona, ale přišera se pouze otřásla a běží dál. Znovu mačkám spoušť, rychle nabíjím a opět střílím. Vetřelec se rozstříknul po místnosti. Při dopadu zbytků jeho těla do okolí to nepříjemně zasyčelo a v podlaze se objevily malé díry. „Musím si opatřit lepší zbraně a získat nějaké potraviny" napadlo mě. Došel jsem k nejbližšímu palubnímu počítači a po nalogování do něj se snažím zjistit veškeré dostupné informace o patře, kde se právě nacházím a o nebezpečné formě života, která zamořila palubu lodi.



Log on...
Věc: Napadení koloniální lodi federace K-540
Stupeň závažnosti: 10
Stupeň tajnosti: 10
Zdroj informací: Zpráva z lodi kapitána Williama McCorna

Zpráva lodi: Kapitán William McCorn všem lodím: Meziplanetární koloniální loď federace K-504 byla napadena neznámou formou života - „vetřelci". Koloniální loď federace vyzývá všechny, kteří zachytili tuto zprávu, aby ji poslali na Zem. Vstupní kód EF636X86, adresový kód 83E40K9.

Zpráva Národního úřadu pro vesmírný prostor: Toto vše jsou jediné přístupné informace z hlavního biomolekulárního počítače přítomného na lodi K-540, typu Enternet HO8536W/125 vyrobeného firmou Enternet Computers. Adresový kód kap. McCorna neexistuje! Loď neustále vysílá nouzové signály, a to i na radiových frekvencích 500 kHz (tato nouzová frekvence se nepoužívá přes 235 let!). Na vstupní komunikační signál hlavní počítač nereaguje. Archivace zaznamenaných dat zůstala nepoškozena. Biomolekulární operační paměť vyřazena na 56% z provozu. Zbývající je schopna stále fungovat, avšak s nižší přenosovou rychlostí (2 600 GBytes/ms). Komunikační systém EN-CS (Enternet comunication system) verze 5.03 nepoškozen (Pozor!!! Jedná se o verzi, která není schopna komunikovat hlasem oběma směry, bližší informace u softwarového oddělení fy. Enternet a Ústavu pro kosmický výzkum).

Zvláštní okolnosti: Bylo zjištěno, že na nouzový signál reagovalo neidentifikovatelné vesmírné těleso. Po zkonzultování s odborníky Hlavního informačního archivu Národního úřadu pro kosmonautiku a vesmírný prostor (NUKVP) bylo zjištěno, že obdobná tělesa, avšak v daleko menším rozsahu byla zaznamenána ve 20. století (archiv NASA). Tehdejší vetřelci označovaní jako „predátoři" jsou úplně jiného charakteru, než výše uvedení „vetřelci". Obě formy života nejsou na bázi uhlíku.

Statistika:
Celková škoda: $1{,}2*10^{24}$ USD
Poškození lodi: 23%
Schopnost: 100%
Funkce: 8%
Posádka lodi: 320
Počet mrtvých: 320
Počet zraněných: /
Počet živých: /

Závěr: Jedná se o setkání tří živoucích druhů: Lidé proti Vetřelcům a Predatorům. Nelze počítat s mírovou cestou.

Upozornění!!! Tato zpráva je přísně tajná. Při porušení tajnosti, která souvisí s nejvyšším stupněm utajení, se dotyčná osoba vystavuje nebezpečí trestu v souvislosti s nařízením NUKVP.

Následující informace pouze pro nejvyšší důstojníky koloniálního námořnictva: Prosím vložte svou ID kartu a zadejte kód !!!...

Vkládám ID kartu a vyťukávám kód.

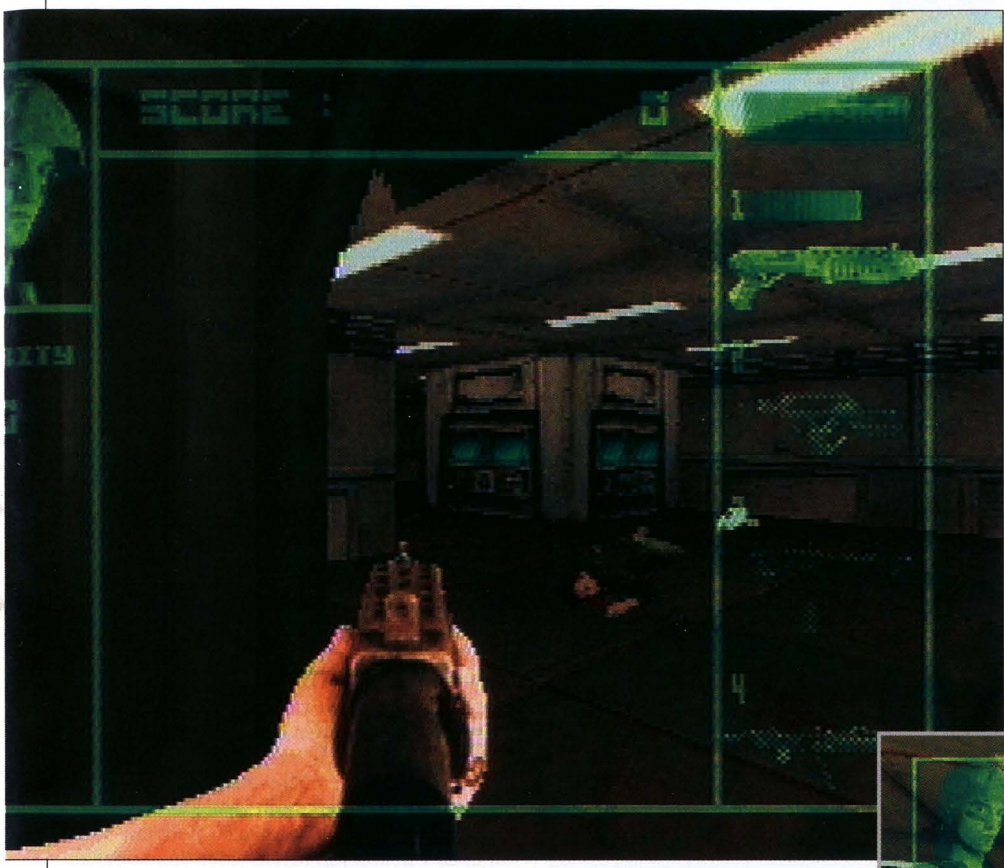
...děkuji Na palubě lodi zůstal jeden živý koloniální námořník, seržant X.Y., jehož poslání je zastupovat lidskou rasu při střetu s vetřelci a predátory. Seržant X.Y. o tomto úkolu nebyl a nesmí být informován.

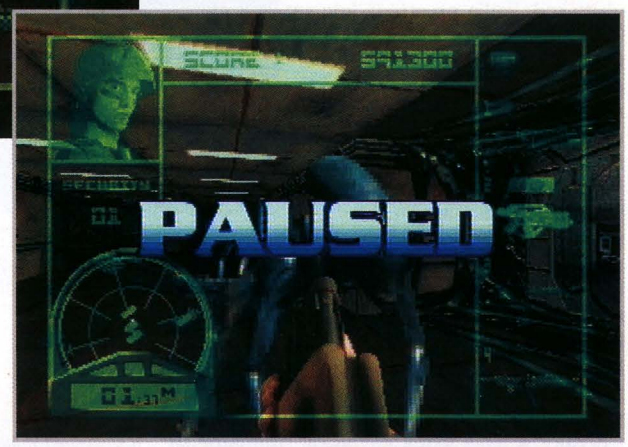
Konec
Log off...

„Super. Pěkný podraz to na mně ušili. Nehodlám dělat pokusné zvíře. Budu se snažit rychle odtud zmizet. Jak se zdá, zatím jsem se setkal pouze s jedním druhem "vetřelců„ ale nemusím mít všechno, že? Rozkaz pro mne na dnešní den zní: přežít, opustit loď a zmizet pryč do bezpečí" přemítám. Na mapě si zjišťuji umístění výtahu a skladu potravin.

Vcházím do kantýny v naději, že seženu potraviny důležité pro zpáteční cestu. Dorazil jsem k mrazícímu boxu. Do pytle házím balíčky s jídlem. Náhle něco prorazí stěnu. Otvorem do místnosti leze značné množství Vetřelců. Rychle beru potraviny a ustupuji směrem k výtahu. „Sakra, výtah tady není. Bastardi, jen pojďte, přivítám vás olovem". Vzápětí spustím zběsilou střelbu. Cvak-cvak, pal, jedna z mnoha příšer se rozprskla po okolí. Mezitím na patro dorazil výtah. Couvám do nákladového prostoru. Rychle zavírám dveře. Ozve se zasyčení hydrauliky. Mezi přivírající se dveře se vklínila hlava Vetřelce. Rvu mu brokovnici do ústního otvoru mačkám spoušť. Při likvidaci zrůdy na mě ulpělo pár kapek její krve. Krev mi propálila oblek a poleptala kůži. Bolestní jsem zařval a rychle strhnul část ošacení. Dveře se konečně dovřely. Na ovladači vyťukávám kód. Na displeji se zobrazilo číslo patra, kam výtah míří. Při cestě se za skromných podmínek, které nabízí mé vybavení, ošetřuji...

Po nekonečném čekání je to tady, Alien vs Predator na Atari Jaguar. Ano, slyšíte dobře, po roce očekávání a napínání Atari tuto bombastickou Super pařbu vypouští na vaše šelmy (pro ty méně chápavé, myslím tím Jaguáry, protože to nejsou jen Interaktivní multimediální systémy, ale taky kočkovité šelmy (zvíře trochu větší než kočka domácí)) a řeknu vám, prv-





ní co mě napadlo při pohledu na tuto Hru, je asi toto: „Jak jsem někdy mohl hrát Doom." Alien vs Predator se chystá státi Hrou roku. Jedná se o gamesu typu Doom běhající ve standardním rozlišením 720 X 576 v True color (16,8 milionů barev na obrazovce!!! (Doom 2 320 X 200, 256 barev)). Bitplány se nezvětšují jako u Dooma, nýbrž plynule scrolují. Grafika je skvělá, viz obrázky (doufám, že se povedly). Perfektně prokreslené interiéry kosmické lodi, výborně nakreslení a špičkově animovaní protivníci snad mluví za vše.

Teď hodnocení vezmeme z trochu jiné stránky a tou je zvuk a hudba. Zvukové a hudební efekty (samozřejmě 16bitové stereo) naprosto neopakovatelně navozují tu správnou atmosféru, která podle mne zcela určitě předčí po této stránce veškeré softwarové produkty na dané téma.

Když už jsem nakousl téma, kterým je atmosféra, dovolte mi tedy, abych to dokončil. Atmosféra a zážitky nebyly dosud vídány u nějaké jiné hry (toto je pouze náš vlastní názor - Azirek, Dracula). Jednoduše řečeno: byli jsme z tohoto projektu úplně na větvi.

K dalším kladům, mimo úchvatného zpracování, bezesporu patří i automaping, i když sám obnáší jednu negativní stránku a tou je to, že po přechodu do jiného patra či nahrání pozice se mapa smaže a začínáte mapovat hezky znova.

Cílem hráče je zlikvidovat, sežrat, roztrhat, rozstřílet nebo jinak vyhladit protivníky a sám nebýt zabit. Na výběr máte 3 hrdiny: Vetřelce, koloniálního vojáka (Kolvoj) a Predátora. Každá postava má specifické vlastnosti a jiný úkol:

Vetřelec - je nejbrutálnější a nejméně inteligentní „hráč", který má jediný cíl, a to zachránit královnu. Vetřelec, jako jediný, se nemůže (protože se nezmůže - chachacha) léčit, ale nebojte se, zato se umí rozmnožovat, a to probíhá asi takto (nechceme tu žádnou pornografii, takže stručně): naše potvůrka si vyhlídne „šťastného výherce" kokonu (zárodku), následuje rychlý útok, ale ne zas tak silný, aby dotyčnou oběť usmrtila a po útoku naklade kokony, ubožák zařve a už je v tom... (první stadium těhotenství). Vetřelec též nemá k dispozici střelné zbraně, ale dokonale ovládá své tělo (což se o kolvojovi říci nedá, což vyplývá z jednoduché rovnice: prázdný zásobník = 100% smrt), ocas, paráty a chrup. Vetřelec není uzpůsoben k jízdě výtahem a je odkázán na větrací šachty. Je nejrychlejší ze všech postav.

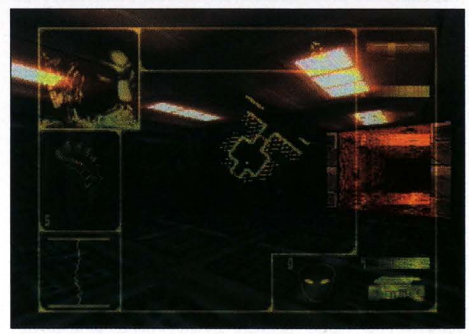
Koloniální voják - je v kosmické lodi jediným živým zástupcem lidské rasy. Jako takový je schopen používat různé vymoženosti a „zázraky" vědy a techniky jako třeba střelné zbraně, detektory pohybu, medikity - potřeby pro ošetření a spoustu dalších, pro přežití nezbytných věcí. Je přizpůsoben k jízdě výtahem a k útěku ze stanice v únikové kapsli. K jeho nezbytným zbraním patří: brokovnice - nejméně účinná zbraň proti nepřátelům; automatická puška vzor M41A - mnohem účinnější než brokovnice; plamenomet - použití je jednoduché: stačí přibližně zaměřit chodbu či místnost, zapálit hořák a zapnout přívod hořlavé směsi a pak pouze čekat, co na to ohořelí protivníci; granátomet - způsob volby terčů je obdobný jako u plamenometu, nejúčinnější zbraň z celé hry. Každá zbraň samozřejmě potřebuje mnoho střeliva a nábojů či tekuté náplně. Proto je užitečné municí šetřit. Málem bych zapomněl na jednoho, ze strategického hlediska velice důležitého pomocníka, a tím je detektor pohybu. Užitečná hračka. Na displeji ukazuje pohybující se objekty a v jaké se nacházejí vzdálenosti (max. 14 m). Přesun mariňáka mezi patry se uskutečňuje buď pomocí výtahů anebo průduchů či ventilačních šachet. Člověk je z našich třech hrdinů nejpomalejší. Po celé základně je zaveden systém přístupových karet. Maximální stupeň ochrany je 10, takže nikoho asi nepřekvapí, že se do zbrojnice dostane s přístupovou hodností vyšší než 7. Tudíž se hodí mít při sobě dostatek těchto „klíčů", resp. mít co nejvyšší stupeň security level. Úkolem člověka je přežít, zapnout autodestrukční systém a co nejrychleji odletět z kosmické lodi (bezpečná vzdálenost je 300 km).

Predátor - brutální zabiják, který likviduje vše živé. Původně se na kosmickou stanici vypravil pomoci lidem, když jí napadli Vetřelci. Posléze se jeho cíl změnil na likvidaci všeho živého, co se biologicky pohybuje. Možná někomu přijde, že Predator je bezcitný kruťas a zabiják (neříkám, že ne - autor), ale taky má svou čest. Nezavraždí neviditelný. Touto větou narážím na jeho schopnost krýt se clonou, která ho zneviditelní pro lidský zrak. Vetřelcovy smysly však tuto clonu dovedou odhalit. Hráč má jako Predator 5 druhů neviditelnosti a slušnou řádku zbraní počínaje bodcem, přes kopí, vrhací disk až po laserový kanón. Zbraně získává s rostoucím skóre (pozor, při zabíjení jako neviditelný body naopak ubývají). Predator je schopen používat lidské medikity a přesouvat se mezi patry výtahem či ventilačním systémem. Při normální chůzi je rychlejší než člověk a pomalejší než Vetřelec.

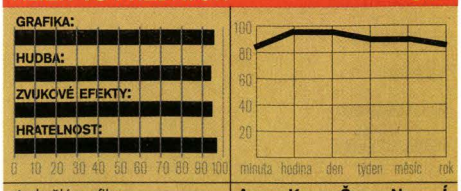
Celkové hodnocení Alien vs Predator dopadá velmi slušně, ba přímo silně nadprůměrně. Je to první hra na Jaguara, která za něco stojí. Pod toto dílko se podepsal tým třiceti lidí a je to poznat.

P.S.: Mezi námi Ataristy se proslýchá, že do České Republiky by měla do vánoc dorazit jaguárovská CD-ROM mechanika a asi čtyřicet her na úrovni Alien vs Predator.

AZIREK A DRACULA



ALIEN VS PREDATOR 94%



+ skvělá grafika
+ super zvuk
+ úžasná atmosféra
+ hratelnost
+ ATARI Jaguar
+ bombastické

A K Č N Í	
Alien vs Predator	94
Doom 2 - PC	75
Doom - PC	70
Wolf 3D - Jag	67
Wolf 3D - PC	30

Testováno na: ATARI Jaguar, zesilovač 30 W. **Požadavky:** ATARI Jaguar. **Existuje na:** ATARI Jaguar. **Výrobce:** ATARI, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testovali:** Dracula a AZIREK

PC

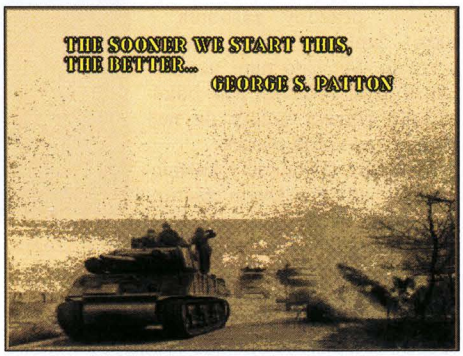
Wargame construction set II: Tanks!

Jak sám název napovídá, jedná se o válečnou hru, o strategii plnou soubojů, tančíků, letadýlek, zákopů, vesniček a já nevím čeho všeho ještě. Prostě idylka pro milovníky válečných tažení prožívajících s každou bitvou nová a nová dobrodružství. Taková idylka je sice pěkná, ale v Tanks to s ní nebude zas tak horký.

Bombastické intro vám přímo vyrazí dech díky svým neuvěřitelným dvěma statickým obrázkům. Na rok 1994 něco naprosto ojedinělého. No nic. Spouštím samotnou hru, vyberu si scénář z první světové a netrpělivě čekám, jak to bude vypadat. Vzhled se dá definovat pouze jedním slovem - „úlovka". Pro neznalce připomenu, že to nebude boj Vilíka s Májou, ale strategie na šestiúhelných políčkách. Ty připomínají plástev a proto úlovka. Ale jaká úlovka. Hrozná! Zas tak hrozná není, i když, no, posuďte sami. Ve hře lze válčit v obou světových válkách, na blízkém východě, v Kuwaitu atd. Podle prostředí, kde se bitva odehrává, se mění typ terénu. Celkem jsou tři, a to: sucho, zima a normál. Jenže se změnou terénu se změní pouze paleta barev a tak uvidíte vždy to samé, jednou žlutě, jednou bíle a do třetice zeleně (já osobně to vidím dost černě). Samotná grafika je sice ve vyšším rozlišení, ale třeba na takovou History Line to nemá ani v nejmenším. Jestli se autoři snažili o co největší přehlednost, tak dobrá, ale nemuseli zpřehledňovat úplně všechno. Například, kliknu na pěšáčka, a jak mám u podobných her ve zvyku, začnu hledat dobovou fotografii v popisové tabulce jednotky. Usměji se své naivitě a ani se nepokouším prohledávat ostatní jednotky. A ještě jedna chybička. Animátor se při tvorbě asi velmi dobře schoval, protože něco jako animace zde prostě neexistuje.

Nezdařilou grafiku by mohla zastat skvělá hudba, ovšem při hře samotné se Sound Blaster projevuje pouze trapným mlčením. Na hudbu jsem narazil jen při již zmíněném intru a po dohrání mise, kde není špatná, ale co do množství si může s grafikou podat ruce. Zvukové efekty by už nic nezpravily, a to i kdyby by byly perfektní, což bohužel nejsou. Různé typy jednotek sice mají při pohybu a střelbě různý zvukový efekt, ale dnes bych spíš očekával samplovanou řeč nebo aspoň zvuk větru a tekoucí vody.

Pokud jste nenáročný hráč co do zpracování, tak vás Tanks opravdu nezklame. K tomu má ještě jeden trumf v rukávě, a to rychlost, resp. pomalost. Možná se mnou nebudete souhlasit, ale mně prostě nepřijde normální, že po každém kliknutí na jednotku musím asi tak dvě nebo tři vteřiny počkat, než si to počítač důkladně promyslí. Hra je rozdělena na kola, přičemž v každém kole hýbáte s jednotkami jednou vy a jednou protivník. Pokud je protivník počítač a je zrovna na řadě, tak si klidně vemte knížku, časopis nebo se jděte dívat na televizi, protože zde musíte vytrpět každý pohyb nepřátelských jednotek, bez ohledu na to, jestli je vidíte na mapě či ne.



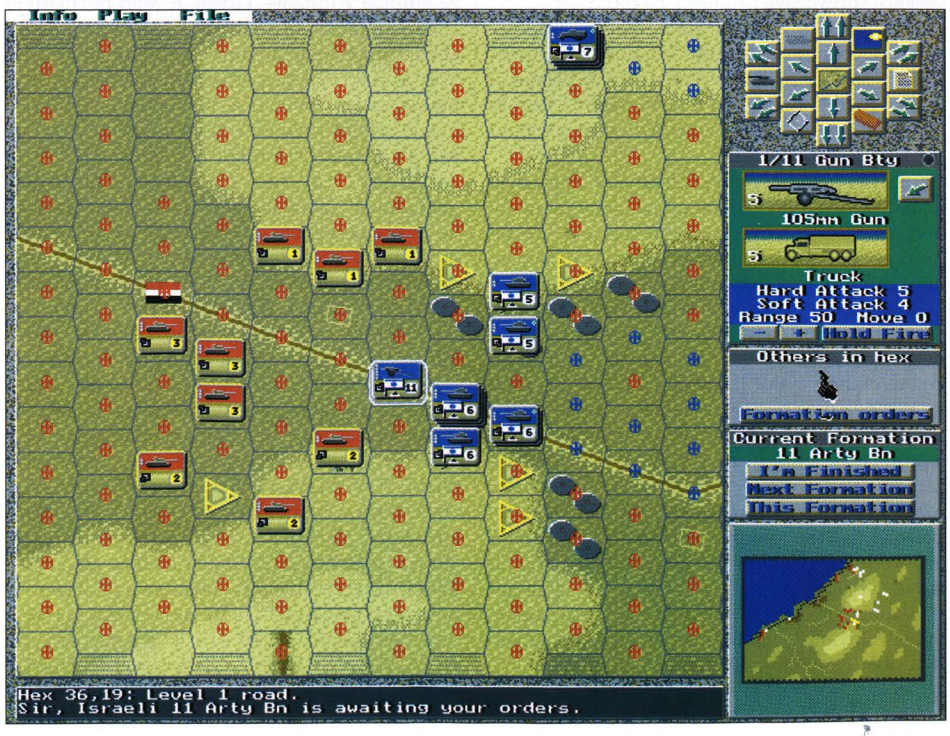
Stále by to mohla být dobrá hra pro zapřísáhlé hráče válečných strategií, pokud by nabízela více různých aktivit. Ty jsou omezeny prakticky jen na pohyb, a světe div se, dokonce i na útok vašich jednotek. Vynechal jsem sice možnost převozu nepohyblivých jednotek a možnost hlídkování, ale to se při hře skoro ztratí. Přes všechnu kritiku by se i v této hře našly nějaké klady. Konkrétně to je velká rozmanitost jednotek a scénářů. Co se samotné strategie týká, je zde celkem propracována síla útoku v závislosti na vzdálenosti a různá omezení kvůli vlastnostem terénu (výška, viditelnost). Takové stavění mostů a zákopů by bylo ideální, ale o tom si můžete nechat jen zdát.

Hra obsahuje také editor misí, který je na celé hře asi to nejlepší, ale velce podobný jsme mohli již v některých hrách vidět. Jako obvykle sestavíte povrch, rozmístíte silnice, cesty a jednotky, pak už jen zbývá podnebí a čas, kdy se bude mise odehrávat. Škoda je, že vyeditování jedné mise vám zabere pěknou chvíli a samotné dohrání taky není po časové stránce žádná sranda.

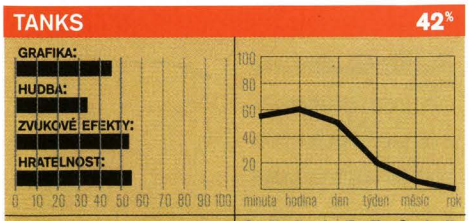
Celkově je Tanks nejpodobnější hrám V for Victory III a High Command, ovšem obě tyto hry jsou jak v grafice a hudbě, tak zejména v propracovanosti strategie nesčetněkrát lepší.

Zajisté vám došlo, že na mne hra opravdu moc nezapůsobila. Možná vás chytne, ale jestli smím radit, tak radši nainstalujte starou dobrou History Line nebo Battle Isle II a neztrácejte s Tanks drahocenný čas, protože tentokrát SSI šláply opravdu vedle.

MAREK



TANKS 42%



+ mnoho jednotek
+ editor
- žádné animace
- málo hudby
- jednoduchost
- zdlouhavost

STRATEGIE

Battle Isle II	86
V for Victory III	72
History Line	63
High Command	45
Tanks	42

Testováno na: 386 SX, 4 MB RAM, Sound Blaster. **Požadavky:** 386, 680 KB EMS. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** SSI, 1994. **Testoval:** Marek

EXCALIBUR SHOP

ATLANTIDA

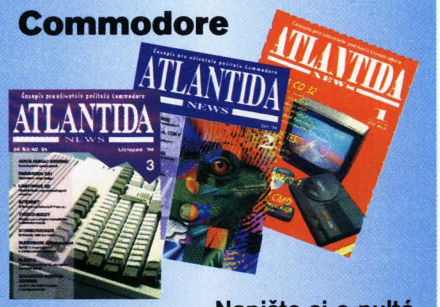
Slezská 48, 120 00 PRAHA 2
Husitská 11, 130 00 PRAHA 3
Tel.: 6279401 Po - Pá 13-17 hod.

Amiga CD32

7257,-

Vánoční sleva
6.765,- Kč

Časopis pro uživatele počítačů Commodore



V třetím čísle najdete:

- ✓ recenze Paravision SX1
- ✓ LightWave 3D
- ✓ seriál Superbase 4
- ✓ hudba na Amize
- ✓ akcelerátor pro C64
- ✓ popis tiskáren
- ✓ modemy, Internet

Napište si o nulté číslo, které Vám zašleme ZDARMA

Cena 34,- Kč / 40,- Sk
Předplatné 26,- Kč

Předplatné na Slovensku:
KON TIKI, Hlavná 68-70, 040 01 KOŠICE
Informace: 095/62 28 435

VOCHOZKA TRADING

Tajemství Oslího ostrova

Ještě nemáte tuto hru z pirátského prostředí na počítače PC? Stačí nám zavolat nebo napsat a my ji obratem pošleme k Vám na dobírku až domů! Minimální konfigurace PC 286, 640 KB RAM, VGA karta. Cena pouhých 240,- Kč + poštovné.

VOCHOZKA TRADING,
Dukelská 373, 572 01 Polička
Slovensko: RIKI, BOX 117,
814 99 Bratislava 1

Pozor! Od 10.11.1994 už v barevných krabicích!

Přes 100 000 potencionálních zákazníků čte každých 14 dní EXCALIBUR. Inzertní oddělení:

TEL.: 02/667 123 15
FAX: 02/667 123 16

VOCHOZKA TRADING

Jistě jste si už dávno chtěli koupit nový monitor, pružnější klávesnici, kvalitnější zvukovku, větší harddisk, pohyblivější myš, doublespeedovou CD-ROMku, spousty disket, více paměti, rychlejší procesor, matematický koprocesor, přenosný pevný disk a jiné nákladné věci. Ale chybí vám jedna maličkost:

peníze

Připravujete-li hru, jste-li vynikající grafik, hudebník nebo programátor (pouze PC nebo Amiga), ozvěte se nám , postaráme se o profesionální distribuci.

VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.0463/22 373.

VOCHOZKA TRADING

Bomba roku 94!

7 dní a 7 nocí

Seznamte se s nejlepší českou hrou na počítače Amiga a PC! Staňte se soukromým detektivem Vencou Záhybem a „postarejte" se na týden o jeho sedm dcer. Hra je žánru lechtivá komedie, proto je doporučena starším 15ti let. Ovládá se pohodlně myší, všechny texty jsou v češtině (na Slovensku samozřejmě ve slovenštině), obsahuje několik původních českých skladeb (od Sound Line a HMC) a to i ve verzi pro PC! Součástí dodávky jsou: 2 diskety se hrou, manuál a barevná krabice. 7 dní a 7 nocí je ideální vánoční dárek.

PC verze - 277,- Kč *(minimální konfigurace PC 386, 2 MB RAM, VGA, doporučený Sound Blaster, nebo D/A převodník). Tvůrce Pterodon Software (Tajemství Oslího ostrova).*
Amiga verze - 257,- Kč *(min. Amiga 500, 1 MB RAM).*

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru 7 dní a 7 nocí poštou na dobírku až k Vám domů. K ceně hry se připočítává poštovné a balné. Nezapomeňte uvést, zda chcete verzi PC nebo Amiga!

Čechy:
VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373,
572 01 Polička, tel.: 0463/22 373

Slovensko:
RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1

NO, NEJSEM SICE TAK NADŠEN, ALE URČITĚ JE VÝHODNÉ KOUPIT SI HRU SE SLEVOU U FIRMY GAMES WORLD

KUPÓN NA SLEVU

GAMES WORLD, S.R.O.
VODIČKOVA 41 - PASÁŽ SVĚTOZOR
110 00 PRAHA 1
CZECH REPUBLIC

CENA HRY NAD 1000 Kč . . . . . SLEVA 100 Kč
CENA HRY OD 500 DO 1000 Kč . . SLEVA 50 Kč
CENA HRY DO 500 Kč . . . . . SLEVA 25 Kč

GAMES WORLD

TENTO KUPÓN VYSTŘIHNĚTE A ODEVZDEJTE V PRODEJNĚ PŘI NÁKUPU NEBO ZAŠLETE FIRMĚ GAMES WORLD SOUČASNĚ S OBJEDNÁVKOU NA ZASLÁNÍ ZBOŽÍ NA DOBÍRKU. SLEVY SE NESČÍTAJÍ - NA 1 HRU 1 KUPÓN!

PRO PŘEDPLATITELE JE SLEVA DVOJNÁSOBNÁ,
ČTĚTE NA STRANĚ 4

MĚJTE PLNOU KONTROLU NAD SVÝM POČÍTAČEM

Firma RVT data, Ltd.

uvádí na český trh výrobek firmy DATEL ELECTRONICS

ACTION REPLAY

Zaváděcí cena pouze 3.490,- Kč
včetně DPH 23%

UNIVERZÁLNÍ ZAŘÍZENÍ PRO PROGRAMÁTORY A HRÁČE HER

Zařízení umožňuje:
- zastavit libovolný program stiskem tlačítka
- zpomalit jakýkoliv program až do 2% původní rychlosti
- uložit libovolný program stiskem klávesy a kdykoliv pokračovat v jeho činnosti
- nastavit ve hrách nekonečné životy a energii
- uložit obrázky ve formátu PCX
- uložit hudbu ve formátu MOD
- prohlížet paměť jako text, hexadecimální formát, disassembler
- prohlížet VGA registry, tabulku přerušení, rozložení paměti
- detekci virů

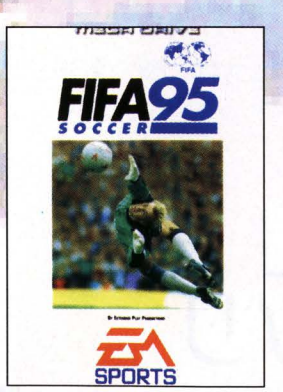
a další ...

Distributor firmy DATEL ELECTRONICS pro Českou republiku:

RVT data, Ltd.
Akademika Bedrny 365
502 52 Hradec Králové

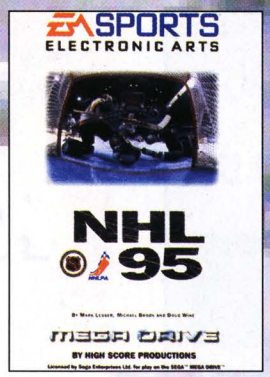
RVT data, Ltd.
P.O. Box 51
501 01 Hradec Králové

tel.: 049/617 433, fax: 049/617 434



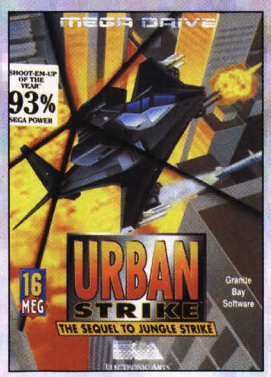
JUNGLE BOOK
Cena: 2.165 Kč

Překrásně zpracovaný námět Knihy džunglí. Mauglí prochází 12 úrovněmi, bojuje proti nepřátelům a hledá své zvířecí kamarády. Grafické zpracování inspirované animovaným filmem.



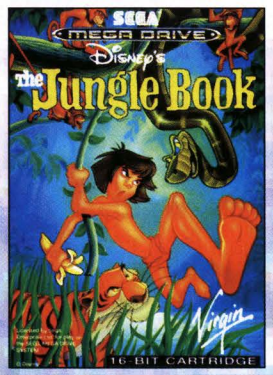
PETE SAMPRAS TENNIS
Cena: 1.989 Kč

Dvojhra i čtyřhra, tréninkový zápas i turnaje o mnoha kolech. Velmi snadné ovládání hráčů. Přímo do cartridge můžete zasunout další dva ovladače a hrát tak ve čtyřech.



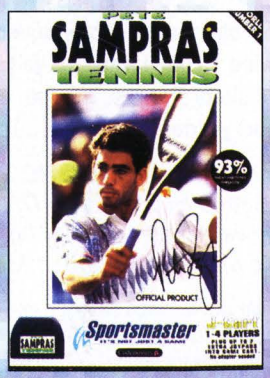
FIFA SOCCER 95
Cena: 2.170 Kč

Nová verze hry, která získala ocenění nejlepší hra roku 1994. Výběr z více než 200 možných týmů, stovky herních situací. Detailně propracovaná grafika a výborný zvuk.



EA HOCKEY `95
Cena: 2.165 Kč

Hockey `95 je již čtvrtou simulací hokeje od softwarové firmy Electronic Arts. Vylepšená útočná i obranná taktika, nová options. Dokonalá grafika s maximálně propracovanými detaily.



URBAN STRIKE
Cena: 2.165 Kč

Desert Strike, Jungle Strike a nyní Urban Strike – to jsou jedny z nejúspěšnějších akčních her. Stejně jako v předchozích dílech se i nyní vydáte se svým moderním vrtulníkem do boje proti teroristům.

AUTORIZOVANÝ DISTRIBUTOR VIDEOHER SEGA

Tyto i další hry můžete zakoupit:

DATART INTERNATIONAL
P.O. BOX 41
120 00 PRAHA 2

DATART AUDIOVIDEO MEGASTORE ANDĚL
Lidická 66, Praha 5

DATART AUDIOVIDEO MEGASTORE BUDĚJOVICKÁ
Areál stanice metra
Budějovická, Praha 4

DATART STORE PALÁC KULTURY
Palác kultury, vchod č. 5

Monitory pro Vaše počítače

JRC®

Pro Commodore Amigu a Atari Falcon se dají použít kromě klasických RGB monitorů i monitory VGA, známé z počítačů řady PC. Tyto monitory bohužel nedokáží zobrazit nižší rozlišení počítače, ve kterém běhá většina her i některých programů. Existují však monitory, které dokáží obojí. Tyto monitory se automaticky přizpůsobují obrazovému signálu počítače. Jedním z nich je:

MICROVITEC 1438

14 palcový Multisync VGA monitor vhodný pro jakýkoli počítač. Monitor dokáže zobrazit všechny jeho stardardní grafické módy. Maximální rozlišení je 1024*768 prokládaně (interlace) a 800*600 neprokládaně. Horizontální frekvence 15 - 40 kHz a vertikální 45 - 90 Hz. Monitor splňuje nejpřísnější normu na vyzařování škodlivého záření MPR II.

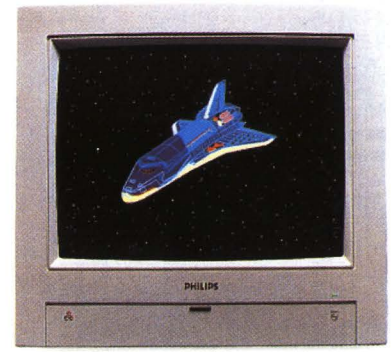
15490,- vč. DPH, 12594,- bez DPH

Z RGB monitorů, použitelných pro Commodore Amiga, C64, Atari ST, Falcon, Jaguar, Atari XE, ale i videokameru a videorekordér Vám můžeme nabídnout:

PHILIPS CM 8833-II

14 palcový RGB monitor je určený převážně hráčům. Je ale vhodný i pro práci s videosignálem. Zobrazuje v obyčejném PAL/NTSC rozlišení, maximálně 600*300. Vertikální frekvence je 47 - 62 Hz a horizontální 15 kHz. V monitoru jsou zabudovány stereo reproduktory. Lze jej bez obtíží připojit k počítačům Commodore Amiga, Amiga CD 32, C64, Atari ST, Falcon, Jaguar, Atari XE, ale i k videokameře a videorekordéru. Monitor má brilantní obraz a dokonalý zvuk.

9890,- vč. DPH, 8041,- bez DPH



Obzvláště výhodné ceny monitorů při nákupu v kompletu s počítačem:

MICROVITEC 1438 + Atari Falcon 030/4 MB	**42490,-** s DPH
PHILIPS 8830-II + Atari Jaguar + hra	**20990,-** s DPH
PHILIPS 8830-II + Amiga CD 32 + hra	**16990,-** s DPH

ALERT

specializovaný časopis pro Atari XE, ST, Falcon a Jaguar. Prodej u našich dealerů. O předplatném se informujte přímo u nás na tel. 02/354979.

30,-

JAGUAR™

Nové hry:
Alien versus Predator,
Club Drive,
Casumi Ninja

Jaguar + hra
12490,-

JAGUAR + PHILIPS = DOKONALÁ PAŘBA!

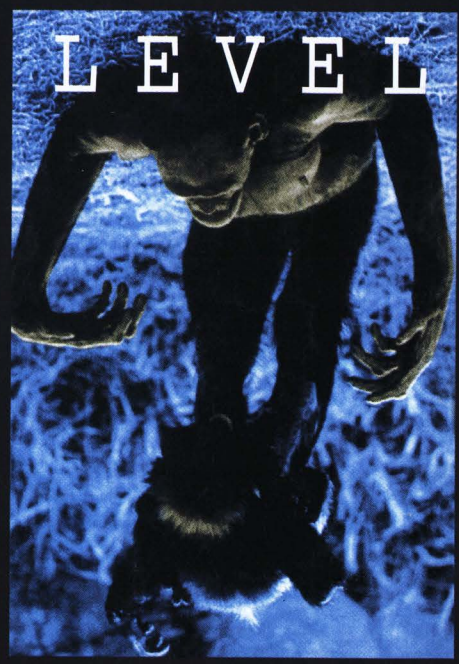
PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

⇦ Maloobchod
Prodej na dobírku a velkoobchod
(slevy pro obchodníky) ⇨

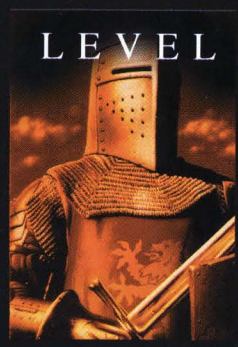
JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

Jak bude vypadat první strana LEVELu?

?



?



?

To jsem teda zvědavej!

Nulté číslo vyjde počátkem prosince.